MASAAKI YUASA
Sketchbook for Animation Projects





いろいろやってるなあ〜



アクションものも描いてみたいね

湯浅政明大全

MASAAKI YUASA
Sketchbook for
Animation Projects

復刊ドットコム

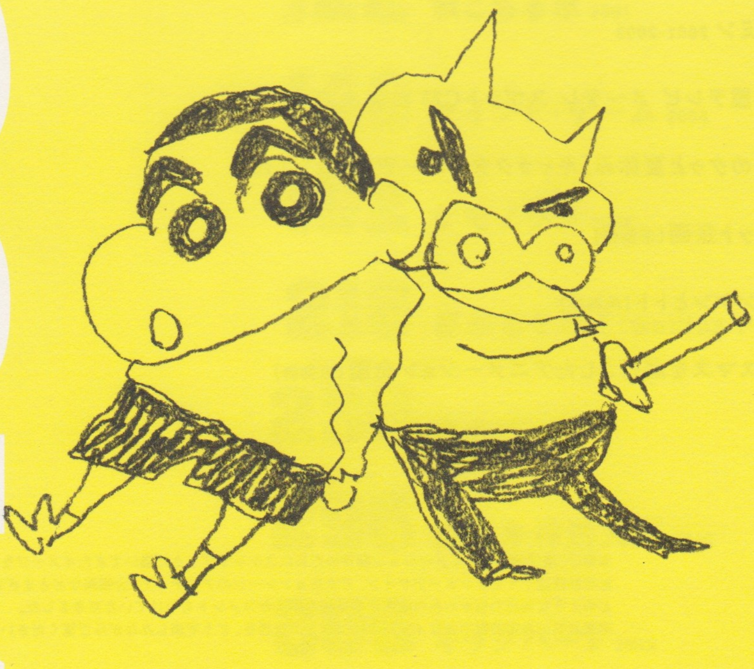
CONTENTS

本書は、湯浅政明がアニメーション制作のためにスケッチブックに描いてきたイメージをまとめたものです。
世界観設定やキャラクターデザイン、アクションシーンのアイディア、企画案などさまざまなイメージを掲載し、
どのような発想で描かれたのか制作時を振り返ったコメントもつけていただきました。
湯浅政明の自由で軽やかなイマジネーションの世界を、どうぞ楽しみながらご覧ください。

クレヨンしんちゃん

臼井儀人の漫画『クレヨンしんちゃん』(双葉社)を原作としたTVアニメおよび劇場アニメーション。
湯浅政明は、TVアニメシリーズで作画監督・絵コンテを担当し、
映画『クレヨンしんちゃん』で、設定デザイン・キャラクターデザイン・絵コンテ・原画などを担当。
TVアニメ『SHIN-MEN』(1〜5話)では、監督・設定デザイン・絵コンテ・演出・作画監督・OP歌詞を務める。

もっと学べばよかった
楽しすぎた



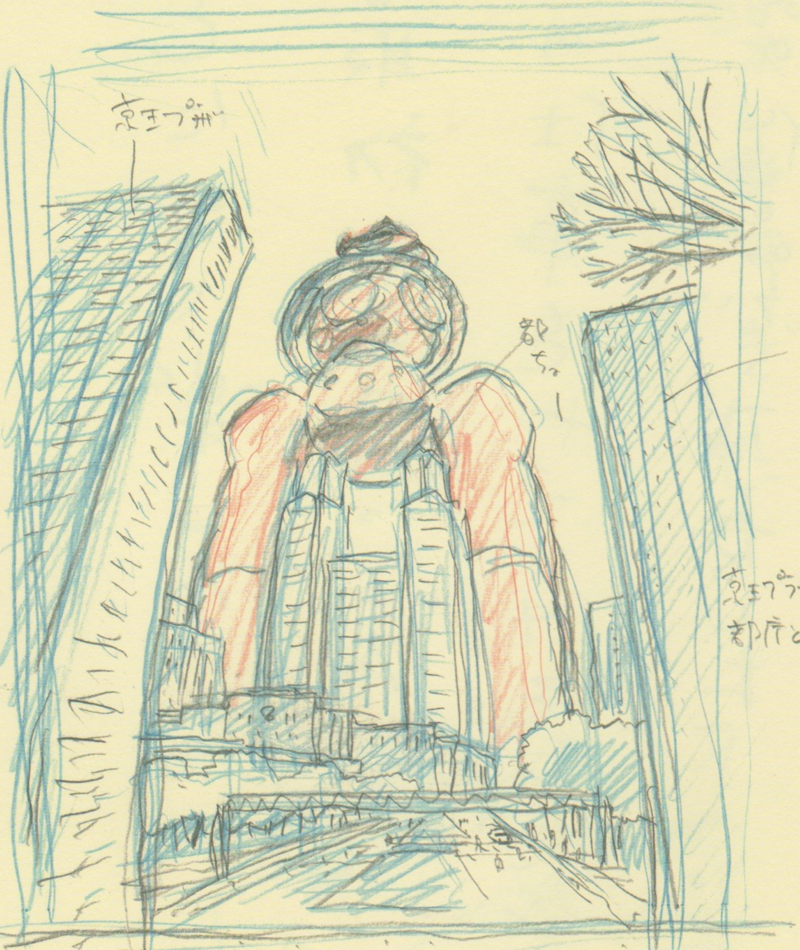
1993-2014

とにかく楽しかった
最初はきつかったが
この仕事をやっていけそうだとも思った
この作品で 成長した
たくさん学んだ

映画クレヨンしんちゃん　アクション仮面VSハイグレ魔王（1993）

監督／本郷みつる　設定デザイン・原画／湯浅政明

劇場作の第１弾は、テレビシリーズがヒットして、「次は映画だ！」という高揚感のなかで作られました。テレビ版は日常のお話なので、映画ではスケールの大きい漫画映画みたいなものを楽しくやれたらいいね、という話をしていましたね。僕も20代で一番元気のいい頃。監督の本郷みつるさんに誘っていただいて、設定デザインを担当することになりました。本来は、背景美術の人が作るものなんですが、本郷さんはスタッフにどんどんチャンスを与えくれる監督だったので、アニメーター（動画・原画など動きのある絵を担当する人）である自分に声をかけてくれたんです。宇宙船やクライマックスアクションの舞台を考えてほしいという発注があり、他にも何でもいいから思いついたものを描きとめておいて、ともおっしゃっていましたね。この時は、頭に浮かんだアイディアをどんどん描くことが自分の楽しみにもなっていました。設定デザインとして参加できたのは幸せな経験だったと思います。

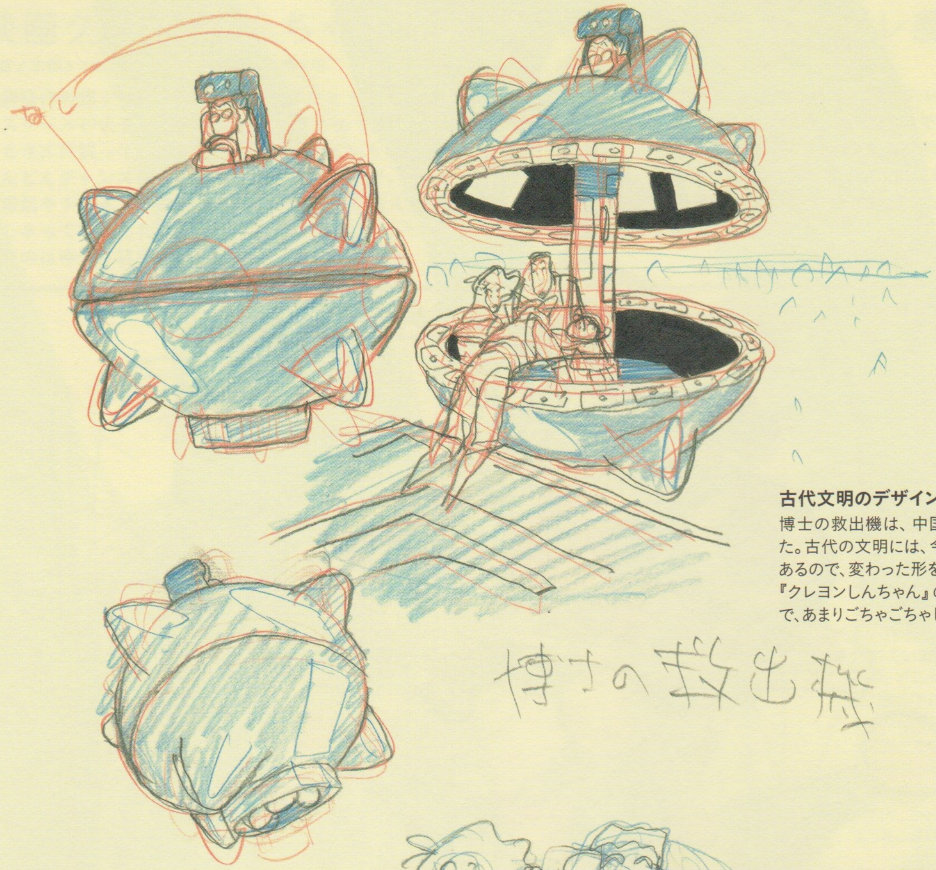


ハイレグ姿の宇宙船

ハイグレ魔王の宇宙船は、新宿に降り立つ設定だったので、よく新宿に行ってイメージを膨らませました。監督の本郷さんから、「アニメーターがデザインするんだから、動く仕掛けがほしい」と言われて、宇宙船に回転するギミックを入れています。回転は原画一枚で見せられるので、アニメーターにとって楽な仕掛けなんです。顔の下には迷路も作って、見た目のデザインよりも、舞台としての面白さやアクションで使えるかどうかを念頭において描きました。全体のシルエットは、ジョアン・ミロのオブジェを参考に、岡本太郎の『太陽の塔』のイメージを入れたり、てっぺんには自由の女神をのせたり、ちょっとふざけた雰囲気にしています。





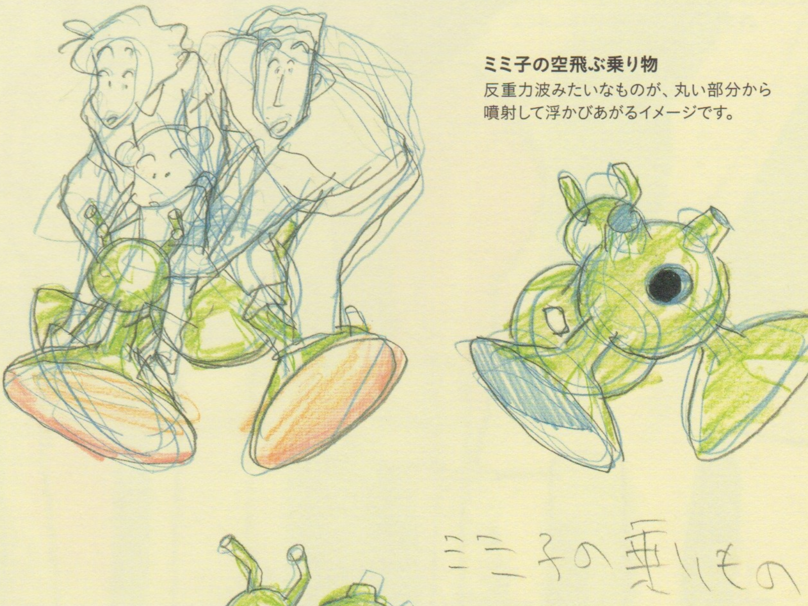


古代文明のデザインをヒントに

博士の救出機は、中国の陶磁器からイメージしました。古代の文明には、今の感覚から外れたデザインがあるので、変わった形を考えるときのヒントになります。『クレヨンしんちゃん』の世界は、シンプルが基本なので、あまりごちゃごちゃしないよう意識しています。

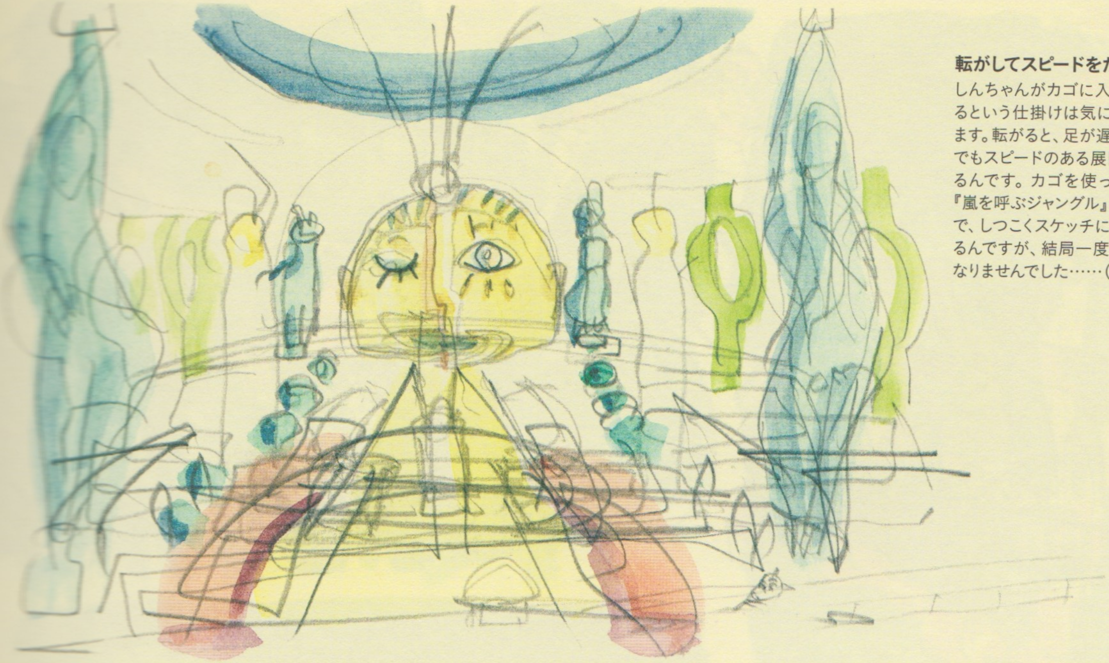
ミミ子の空飛ぶ乗り物

反重力波みたいなものが、丸い部分から噴射して浮かびあがるイメージです。

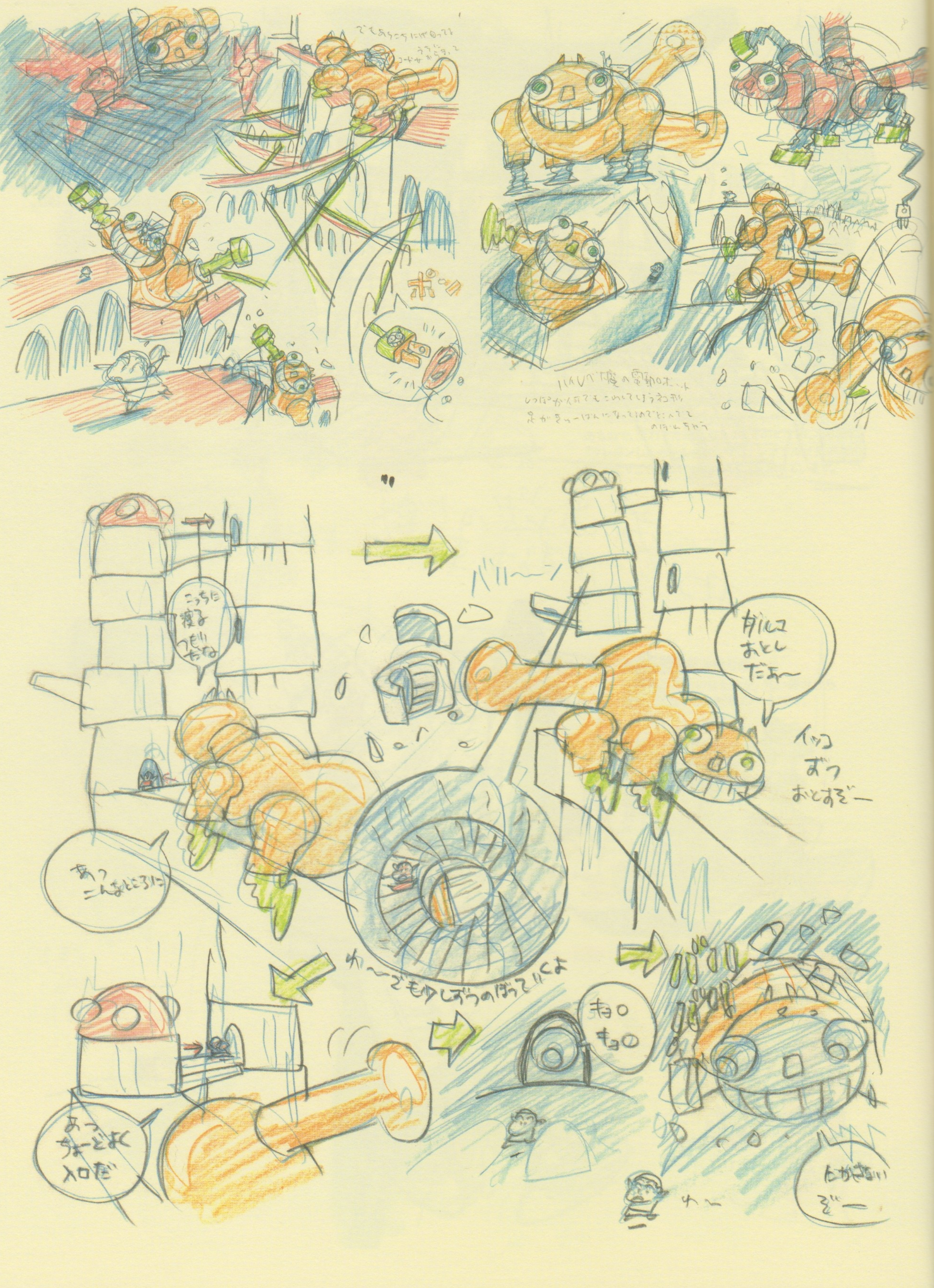


転がしてスピードをだす

しんちゃんがカゴに入って転がるという仕掛けは気に入っています。転がると、足が遅い子どもでもスピードのある展開が作れるんです。カゴを使った案は、『嵐を呼ぶジャングル』(2000)まで、しつこくスケッチに描いているんですが、結局一度も採用になりませんでした……(笑)。






でもあっちこっちにげ回ってる
うちにコードがからまって
いっぱつかくれてもこわれてしまうネコ形
足がきゅーばんになってるのでどこへでものぼれちゃう
バリ〜ン
こっちに渡るつもりだな
ガルコおとしだあ〜
イッコずつおとすぞー
あっこんなところに
わ〜でもゆしずつのぼってくよ
あっちょうどよく入口だ
キョロキョロ
にがさないぞー
わ〜

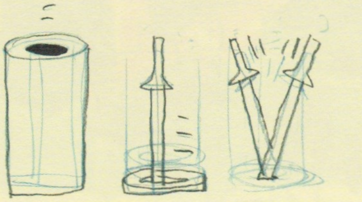


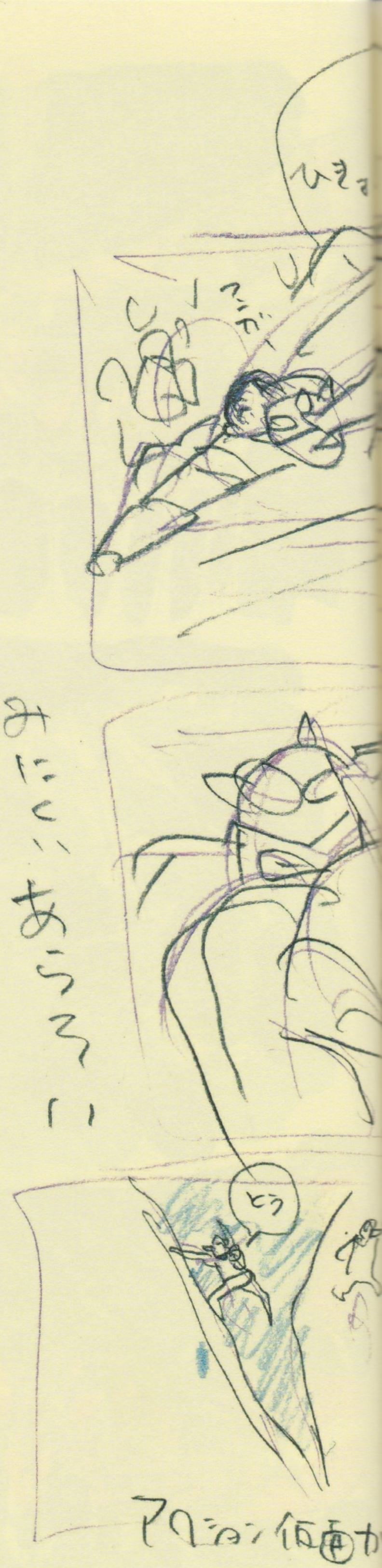


ねこ型の電動ロボット

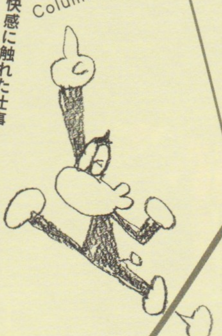
ねこ型のロボットにしんちゃんが追われるシーンのアイディアです。この頃、『セサミストリート』がすごく好きだったので、目玉がギョロっとしたデザインになっています。本編では使われなかったけど、コンテまで進んでいた設定でした。







Column❶



アニメーションの快感に触れた仕事

当初、コンテに描かれていたクライマックスのアクションは、上から下へ逃げながらバトルする内容でした。自分の中で、「漫画映画の最後は、どんどん上へ登っていくものだ」というイメージがあったので、そのコンテについて本郷さんに感想を求められたときに、「あまり面白くないです」と、何の気なしに答えてしまったんです。「じゃあ、どんなシーンがいいと思うか描いてみて」と言われて、描いたものが、登りっこの絵でした。このシーンは本編に採用されて、本郷さんがコンテにしてくれました。

ここのシーンも評判がよく、そのときにはじめてアニメをやっていて楽しいと思えたんです。それまでは、原画を描いても、「求められた絵を描けていない」という思いがずっとあって、鬱屈した気持ちを抱えていました。でも、登りっこのシーンが映像になったのを見て、めちゃめちゃ気持ちいい！と感じました。自分の生理的な感覚に近い映像が流れていくことに、ものすごく快感があって。そのうえ、人にも喜んでもらえた。それがきっかけになって、コンテも進んで描くようになり、アニメの仕事を自分自身でも楽しめるように変わっていきました。そういう意味でも、このシーンがひとつの転機になっています。



登りっこ対決！ アクション仮面VSハイグレ魔王

どちらが早く塔のてっぺんまで登れるか勝負するクライマックスのアクションシーンです。コンテにしてもらった思い出深い絵で、コマの左上の数字は本郷さんが描き込んだカット番号です。

映画クレヨンしんちゃん　ブリブリ王国の秘宝（1994）

監督／本郷みつる　設定デザイン／湯浅政明

前作とはガラッと雰囲気が変わって外国が舞台です。しかも南の王国をイメージしたデザイン。前作は設定の描き方もわからず、少し戸惑いながらはじめたんですが、2作目になると勝手がわかってきたのでスケッチの量も増えています。

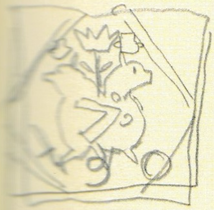
当時、僕は『THE八犬伝～新章～』に参加していたので、この映画では設定デザインのみの担当でした。ここでも、発注があった設定に加えて思いついたものをいろいろと描いています。気分的にもけっこうノッていて、「世界ふしぎ発見！」や、写真、映画など参考になりそうなものは、とりあえず片っ端からチェックしていました。そこから面白かったもののイメージを抽出して設定にいかしています。





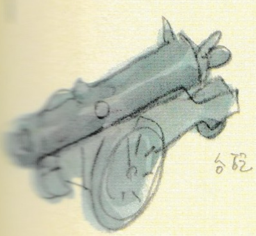
実在する王国を描く気分で

お祭り、旗、歴代の王様の肖像画など、ブリブリ王国が実在するような気分で考えていきました。こういう細かい設定は、発注があったからではなく、自分の気分を盛り上げるために描いています。



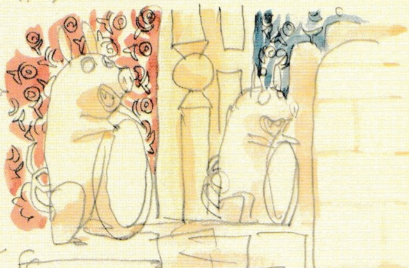






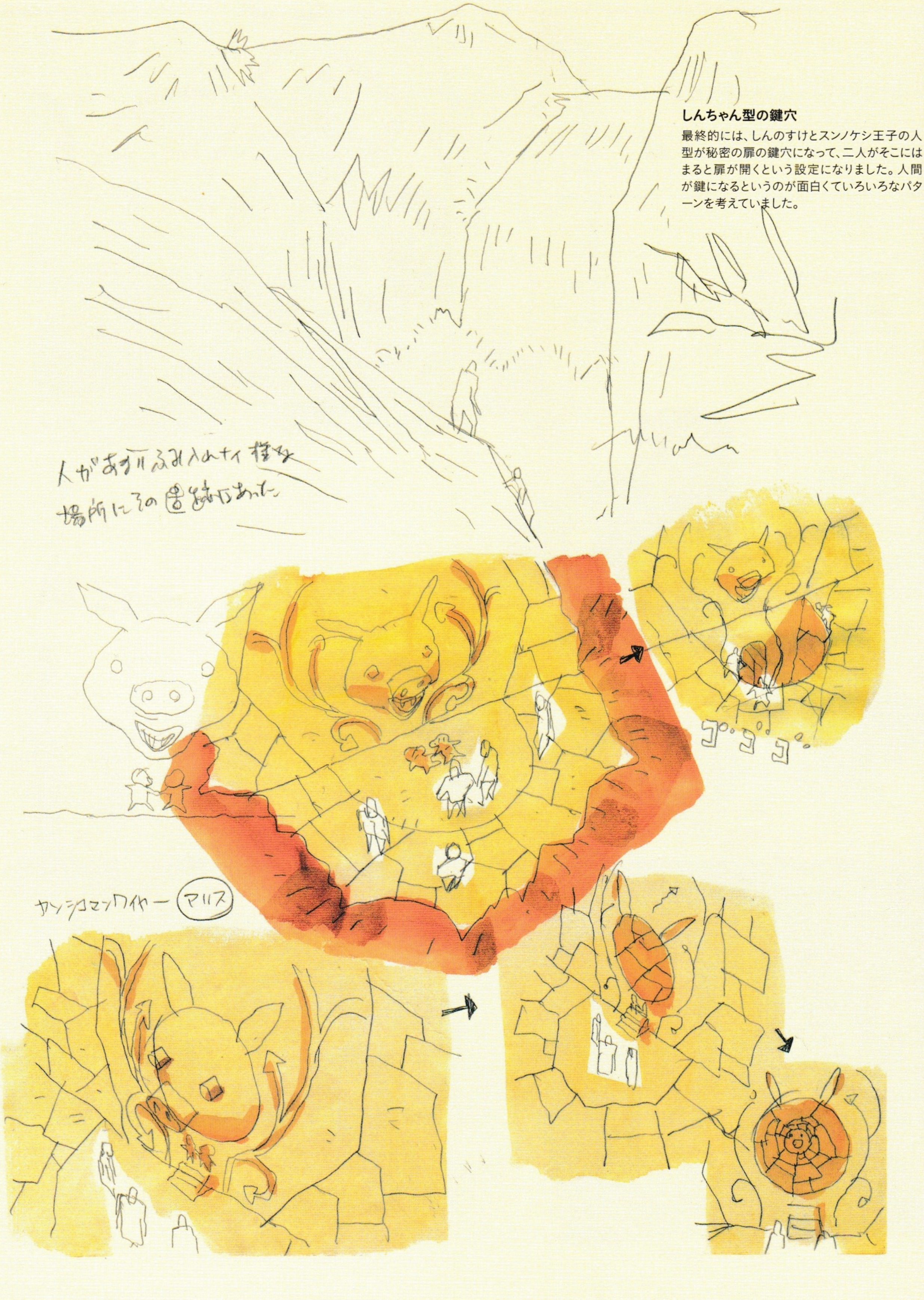












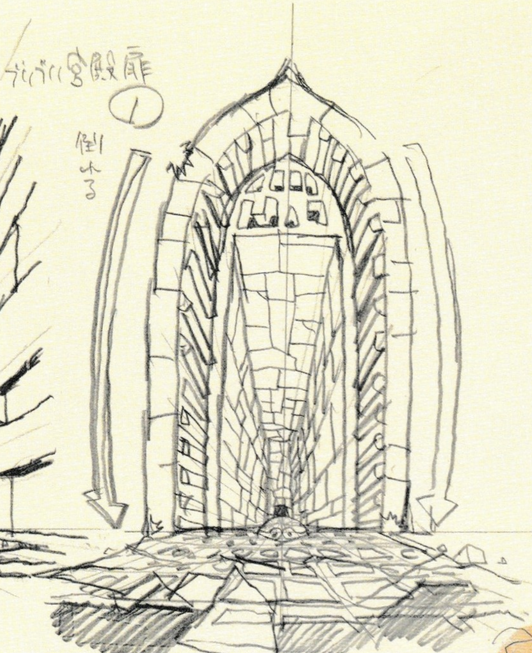
しんちゃん型の鍵穴

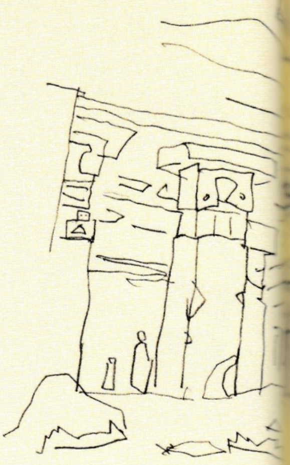
最終的には、しんのすけとスンノケシ王子の人型が秘密の扉の鍵穴になって、二人がそこにはまると扉が開くという設定になりました。人間が鍵になるというのが面白くていろいろなパターンを考えていました。



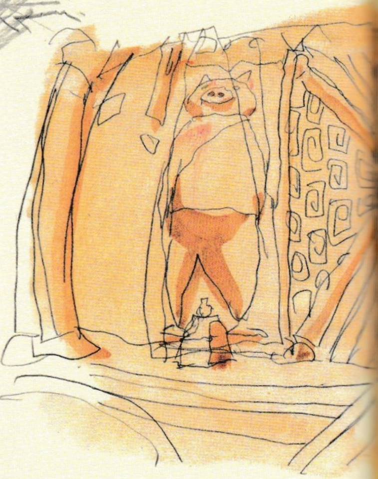
おしりも鍵に……！
鍵の形がしんのすけのおしりにくっついて、おしりが鍵になってしまうというアイディアも（笑）。

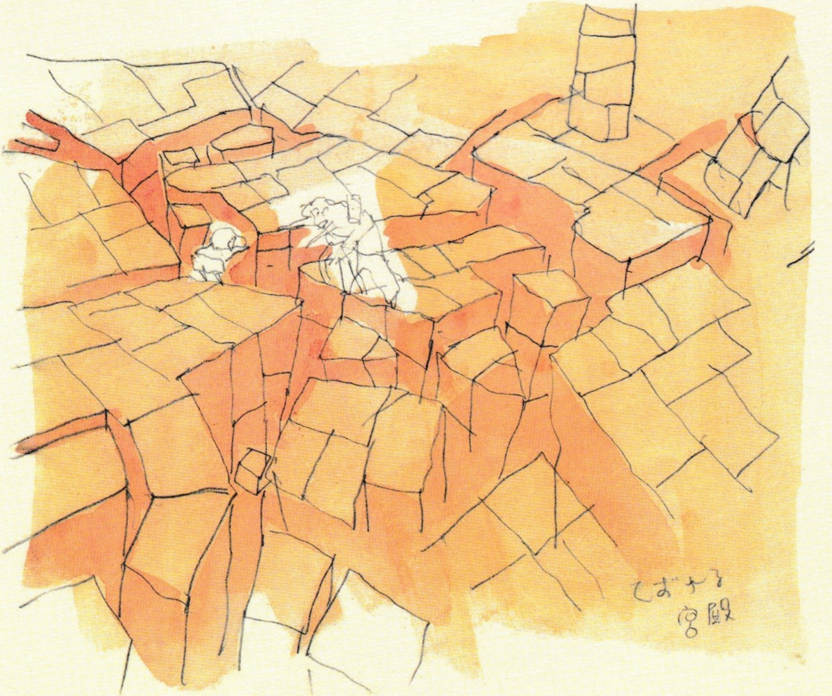


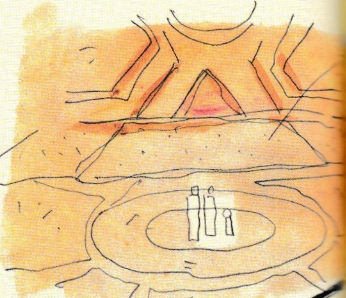




中盤のトラップの秘密
遺跡のトラップを考えてほしいという発注がありました。最初は、大きい扉がドーンと倒れてくるといった大仕掛けを考えていたんですが、映画のバランスを考えると、中盤であまり派手なことをやらないほうがいいらしいんです。「クライマックスが盛り上がるように、途中の仕掛けは面白すぎてもいけない」と、演出の原恵一さんもおっしゃっていました。

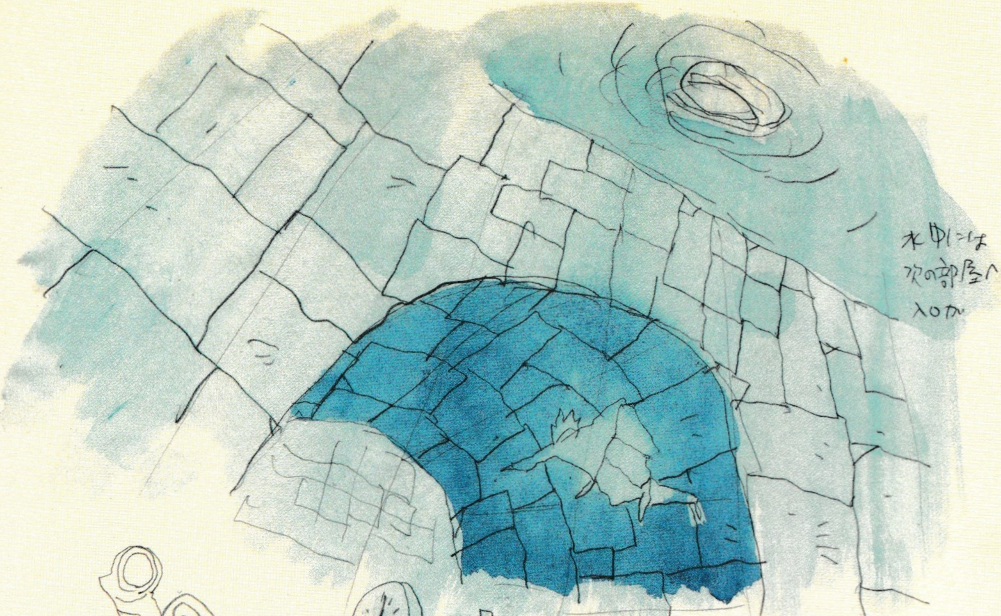


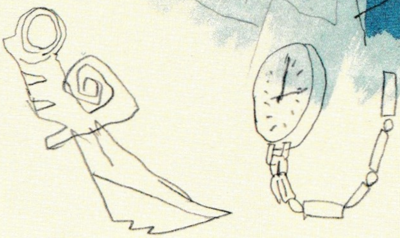


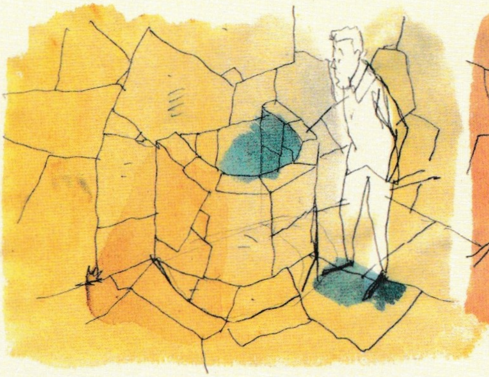






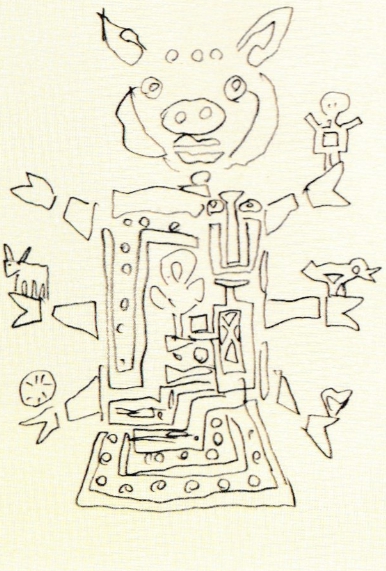






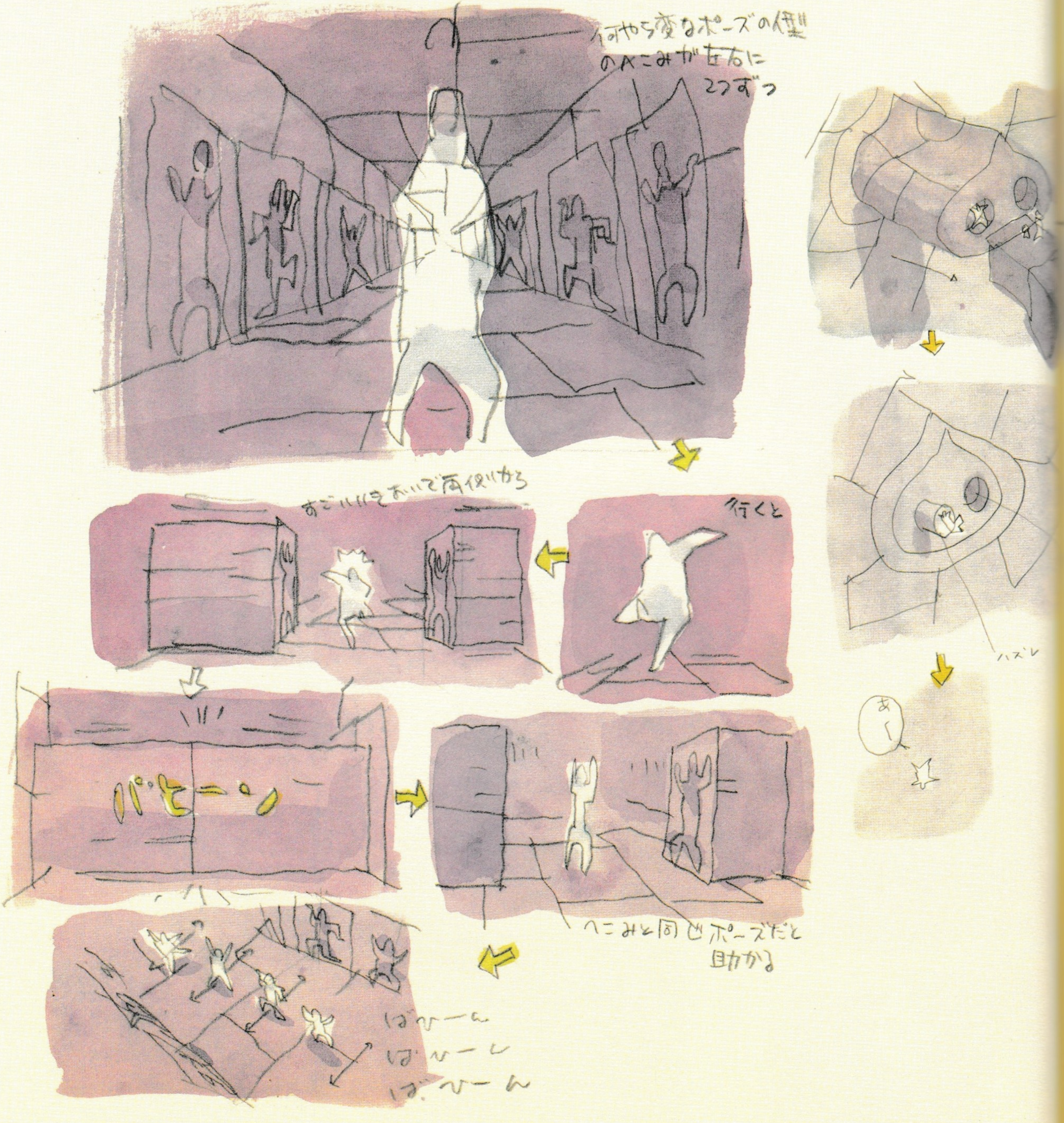


以外にこんな所から行けるとこがあったり



へんてこポーズで危機一髪！

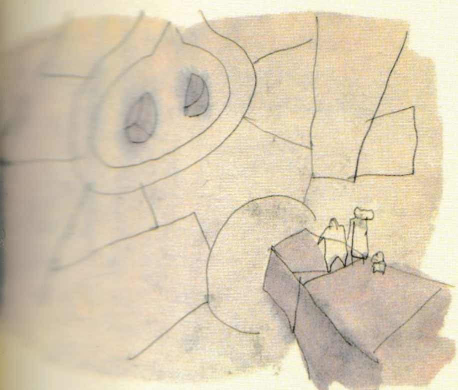
遺跡の奥に進もうとすると、左右からすごい勢いで壁が飛び出してくるというトラップ。壁には変なポーズをした人型のくぼみがあって、瞬時に同じポーズをすると間一髪で助かります。これは自分でも気に入った設定でした。





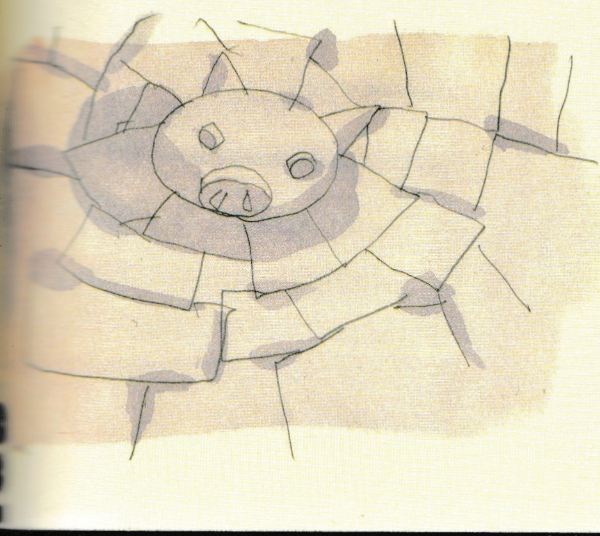
ブタ鼻トラップ

ふたつの穴のうち、はずれのほうへ人が入ると押し出されて奈落に落ちてしまい、当たりのほうへ入ると奥へ続く道が現れるという設定です。

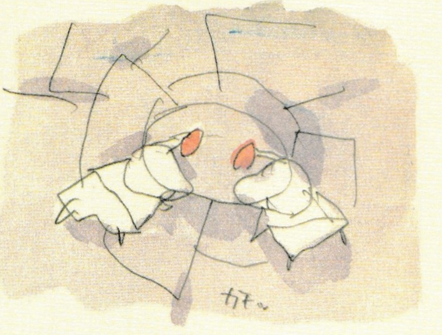


ふたつの鍵

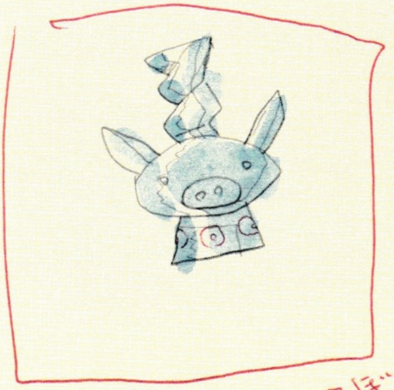
しんのすけとスンノケシ王子が持っているブタ鼻のペンダントは、ふたつ合わせると鍵になります。ブタのレリーフの鼻にはめこむと、魔人たちを消滅することができる「結びの鍵」として本編で使われました。遺跡の鍵やトラップのイメージは、子どもの頃に読んだ高階良子さんの『血まみれ観音』という漫画の影響が大きいです。二人の女の子の腕に人面疽（じんめんそ）があって、それをふたつ合わせると財宝の在りかが分かるというお話でした。すごくおどろおどろしくて、わくわくしたんですよね。







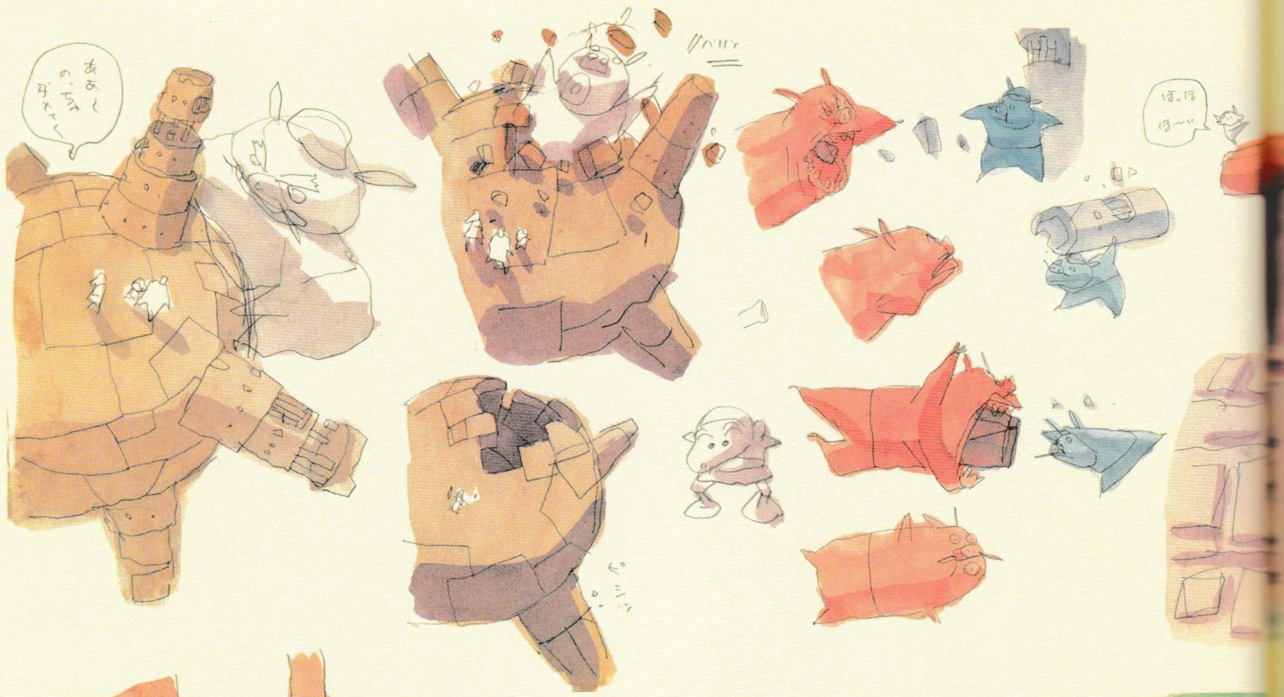




ブリブリ魔人VS黒魔人

クライマックスのアクションシーンです。魔人が柱で殴ったり、遺跡が崩れたりする大仕掛けなカートゥーン（海外の子ども向けアニメーション）をイメージして、前作よりもスペクタクルな印象を目指しました。片手がヘビになるのは本郷さんのアイディアです。

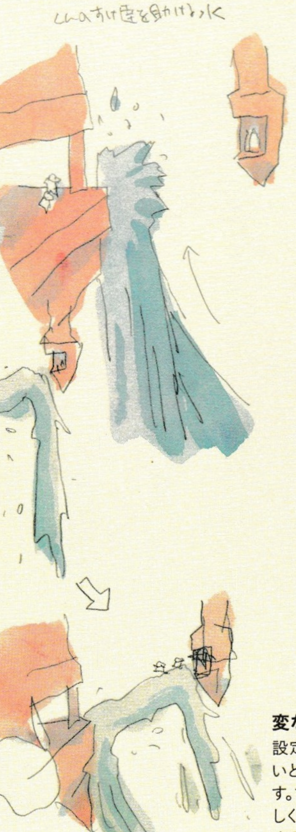

うおりゃ〜〜
ムギュ〜〜
どお〜〜ん
ゆら〜
どわ〜〜ん
つっかえ棒
どお〜〜ん





ブリブリ魔人から逃げるしんのすけ

水を使ったアクションを作りたいと考えていました。吹き上がる水に乗って移動したり、しんのすけが落ちないように水が吹き上げてきて助けてくれたりするイメージです。





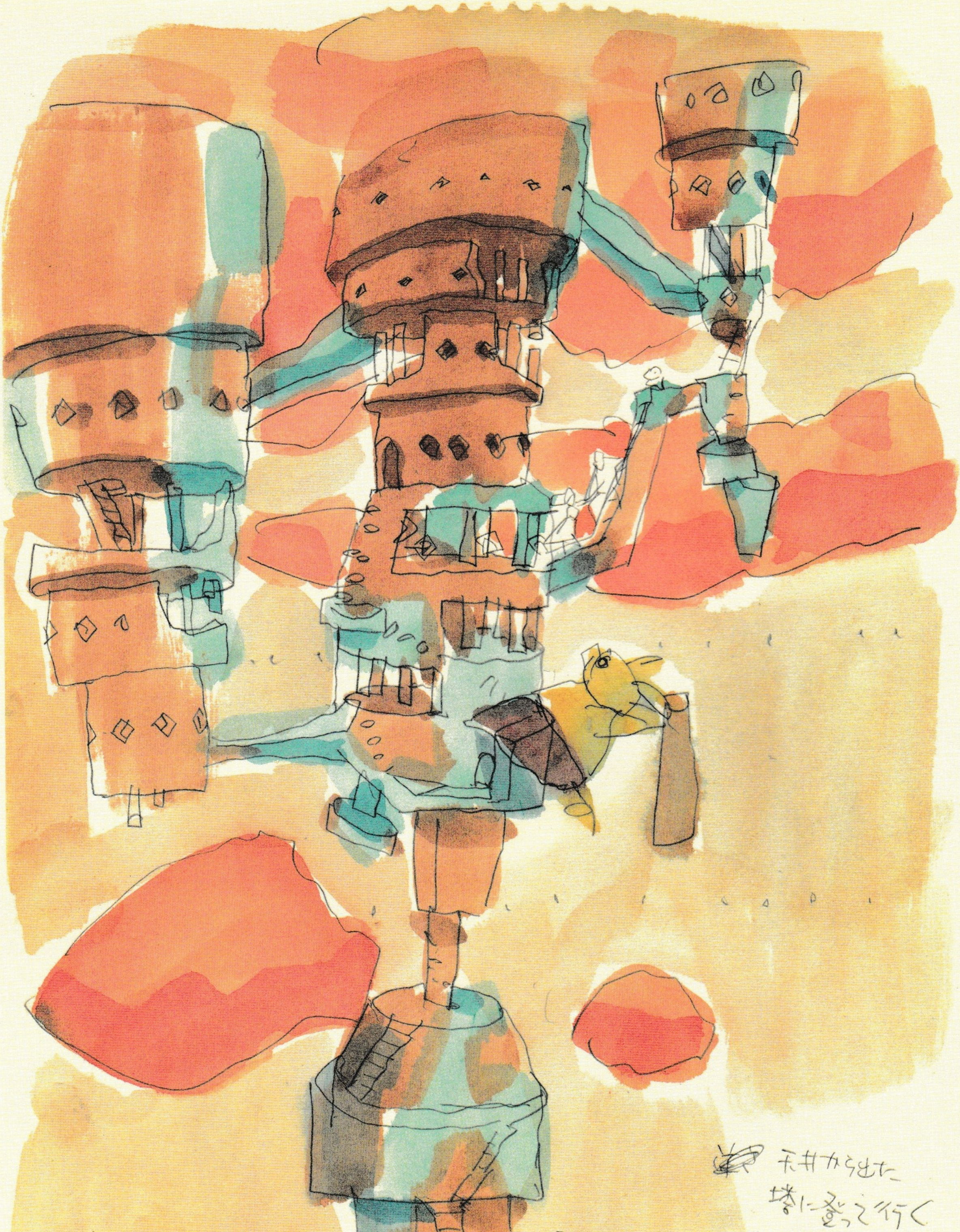


変なデザインも楽しくなってきた

設定デザインをはじめた頃は、おしゃれでかっこいいものを描きたいという気持ちがすごくあって、変なものを描くのが嫌だったんです。でも、この頃になると変なデザインやアクションを考えるのが楽しくなってきたんですよね。入れ歯を武器にしたり、テレビ版で登場する「おひげジョリジョリ」を使ったりする必殺技も考えました。



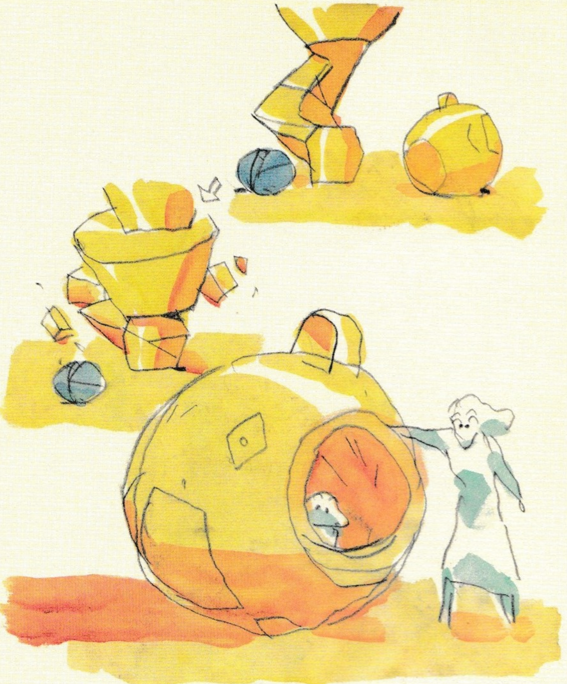
ガギ
火の神 水の神
ポ〜ン
あ〜ん
逃げ道を教える
こっちだ
アナコンダをジャマし 閉じ込める水
出られない



天井からぶら下がる塔

塔を登り、魔人から逃げている絵です。これも、「クライマックスは上へ登っていくものだ」というイメージで描いたんでしょうね。塔は、天井から生えています。『宇宙戦艦ヤマト』のガミラス星も天井に街がぶら下がっていたので、自然界とは逆になっているデザインも面白いなと思って。





気球がお出迎え

遺跡から脱出するシーンにカラフルな気球が登場すると映えるだろうな、と。テレビでたまたま気球がたくさん浮いている風景を見て、描いてみたくなった気がします。





映画クレヨンしんちゃん　雲黒斎の野望（1995）

監督／本郷みつる　設定デザイン・原画／湯浅政明

『雲黒斎の野望』は、本郷みつるさんのセンスオブワンダーな世界と、原恵一さんのリアル志向が融合した作品だと思います。

僕は『THE八犬伝〜新章〜』から戻ってきた頃で、今度は『クレヨンしんちゃん』が時代劇。『THE八犬伝〜新章〜』は、勉強になるけど大変な仕事だったので、『クレヨンしんちゃん』ではその経験をいかしつつ楽しくやろうと思っていました。映画も3作目ということで、設定もブラッシュアップされて濃密にまとまり、納得いくまで描けましたね。この作品はがっつりと参加できて、第1弾の宣伝ポスターも担当させてもらいました。



黒子忍者・改良

作品は本格的な時代劇の世界なんですが、敵には極端なポーズをつけたいと思っていました。普通じゃない身体能力を感じさせるようにしたかったんです。挿絵画家の村上豊さんの絵が好きなので、キャラの動きに取り入れています。お面は本郷さんのデザインですね。

黒子忍者・初期

最初は、にわかせんぺい（博多の銘菓。ユーモラスなお面のパッケージが特徴）のようなマスクで顔を隠していました。





ポスター・ラフ

昔見た漫画映画風のポスターをイメージして、情報解禁前のキャラクターはシルエットでにおわせています。これは今でもやる手です。



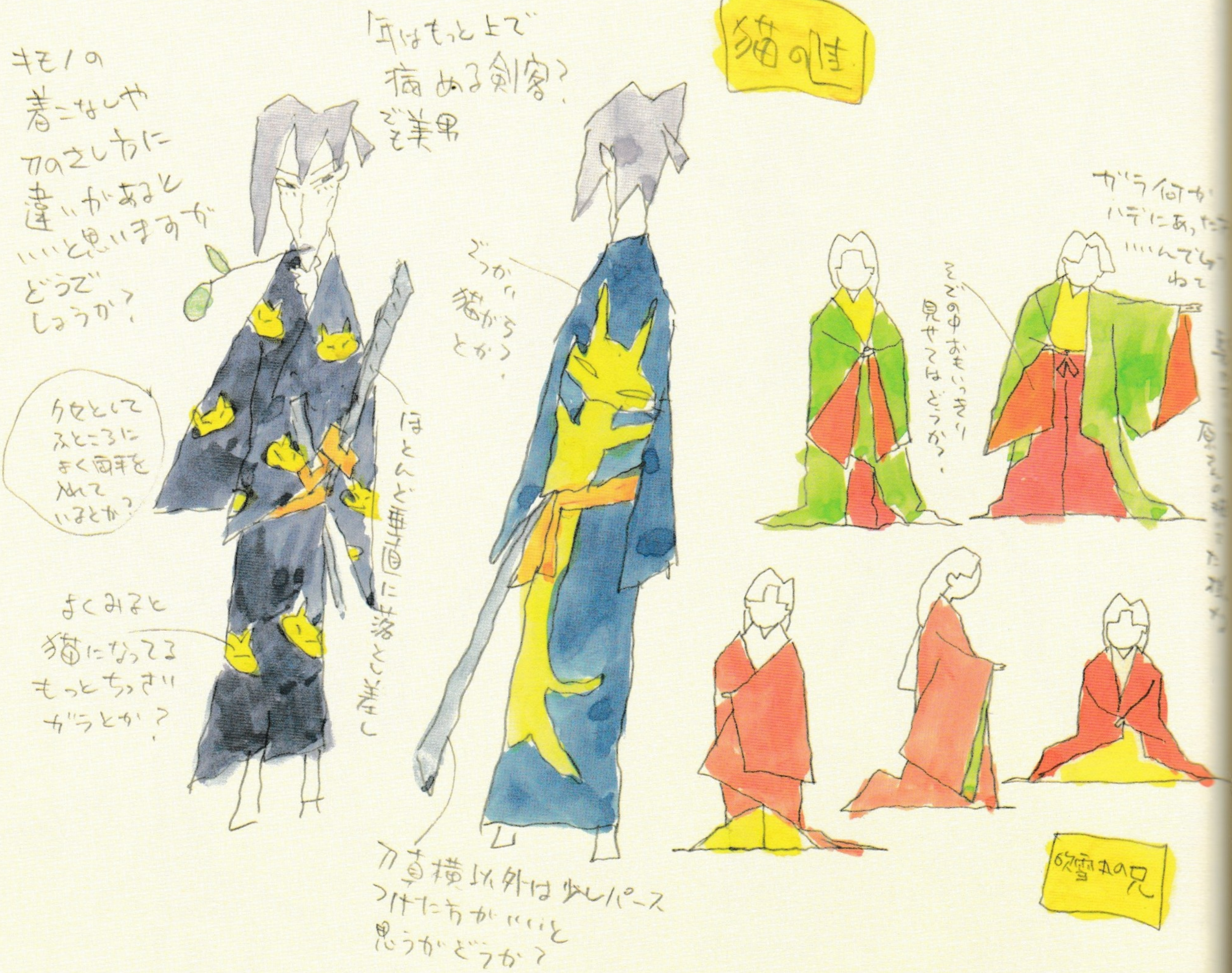
戦国時代の衣装デザイン

この作品では服のデザインもやらせてもらいました。『THE八犬伝〜新章〜』で時代劇の服も勉強していたので、けっこうこだわっていますね。しんのすけは、頭に三角形を加えるだけで時代劇っぽく見えます（笑）。



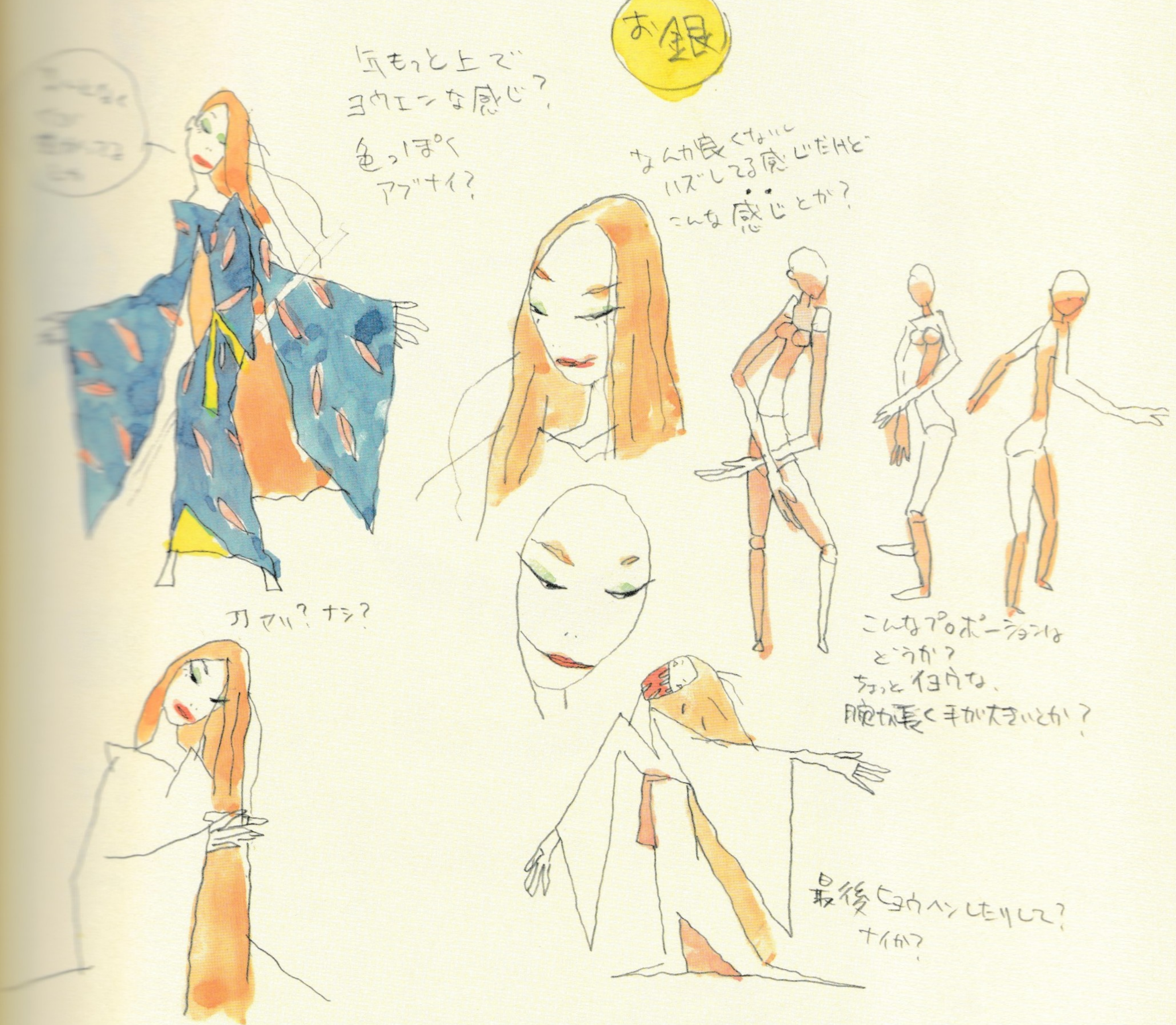
甲冑にひと工夫

ここで描いている甲冑は西洋風に見えると思ったので、ポスター（P.029）や本編では和風に見えるように少しアレンジしています。肩当てに横線を加えただけなんですが、線を入れると不思議と和風に見えてくるんです。



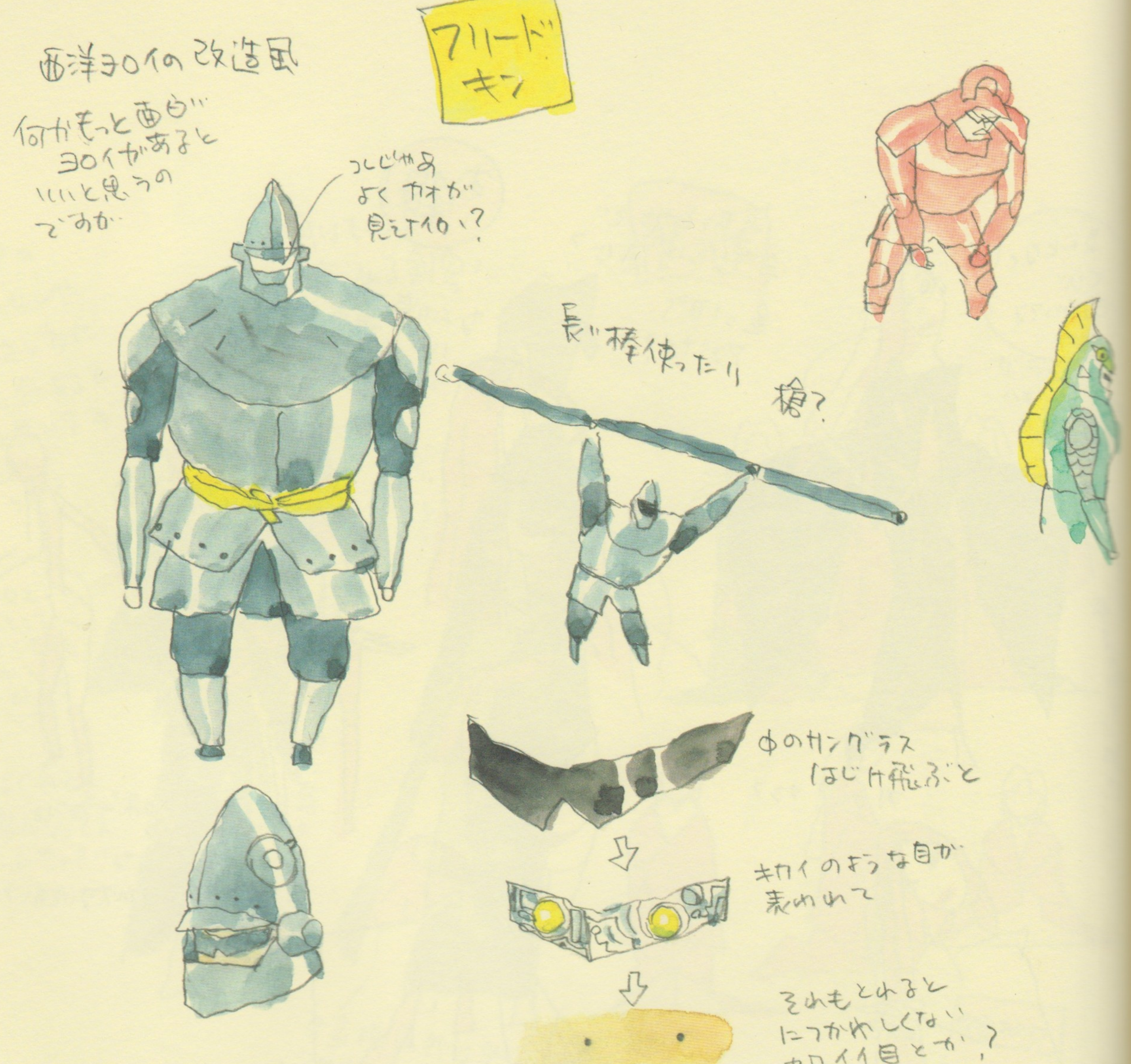
キャラによる着こなし

服のデザインは、それぞれのキャラクター設定を聞いて考えていきました。猫ノ進は、「剣一筋」という設定だったので、クールなタイプをイメージして着流しにしています。



一本線で髪をなびかせる

お銀は、最初から「からくり人形」という指定だった記憶があります。髪の毛を一本の線でなびかせるのは『THE八犬伝〜新章〜』で覚えた手法です。

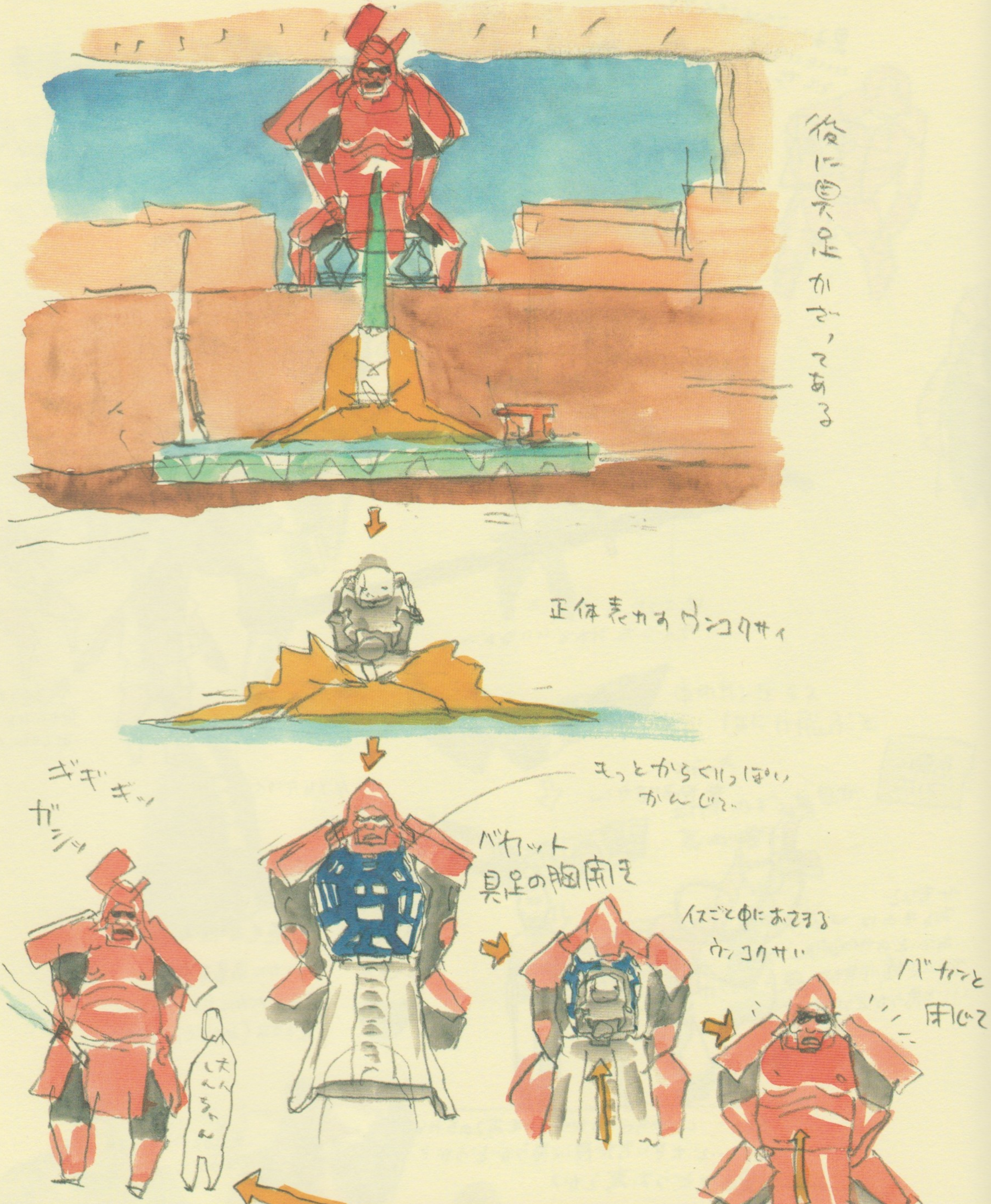




仕掛けのあるデザイン

猫ノ進が細身の剣士だったので、対極的なゴツいタイプも考えました。キャラクターは、シルエットでも分かるようなスタイルの違いを意識しています。兜をたくさん描いているのは、「これにしよう！」という決め手がなくて迷っていたんでしょうね。見た目のかっこよさを重視するのではなく、何か仕掛けのあるデザインにしたいと思っていました。


黒子にこだわらなくてもいいということでした
コレは忍者っぽい あまりよくない
黒子
刀はみじかめが良いのでしょうか？
切れる方が下
肌は出さない方がいいということでした
走る時はいつも刀にぎってるとか
走小刻みに上半身ほとんど動かさないとか？
めくれても顔見えない
けっこうこのくらいでもラインだけだといいなぁ〜
肌を出したキャラも見たいけど出てこないか
馬について
キャラに意図ありません
ダメなデザイン
ものは
どのサイズでは
描いた方が
と思うがどうか？
馬面をつけてはどうかという意見もあります
たしかに高貴な馬が人を小バカにしているようにも見えます（めんどくさいですが）
サイズ、しんのすけとのかねあいもあるのだけど
あるていど大きい方が良いと思うがどうか？
演出はどうお考えか？
そうしょくつけたとしてもこのくらい？
あぶみはやっぱり
× コレではなくて
○ コレだと思うがどうでしょうか？



小さな雲黒斎

雲黒斎の初期デザインです。シルエットで見えていた姿と本人の大きさが違ったら面白いかなと。シルエットをできるだけ大きく見せるために帽子を長くしています。雲黒斎をロボットに乗せるというのは、本郷さんのアイディアです。本郷さんは、担当アニメーターに合わせてコンテの内容を決めていた気もしますね。



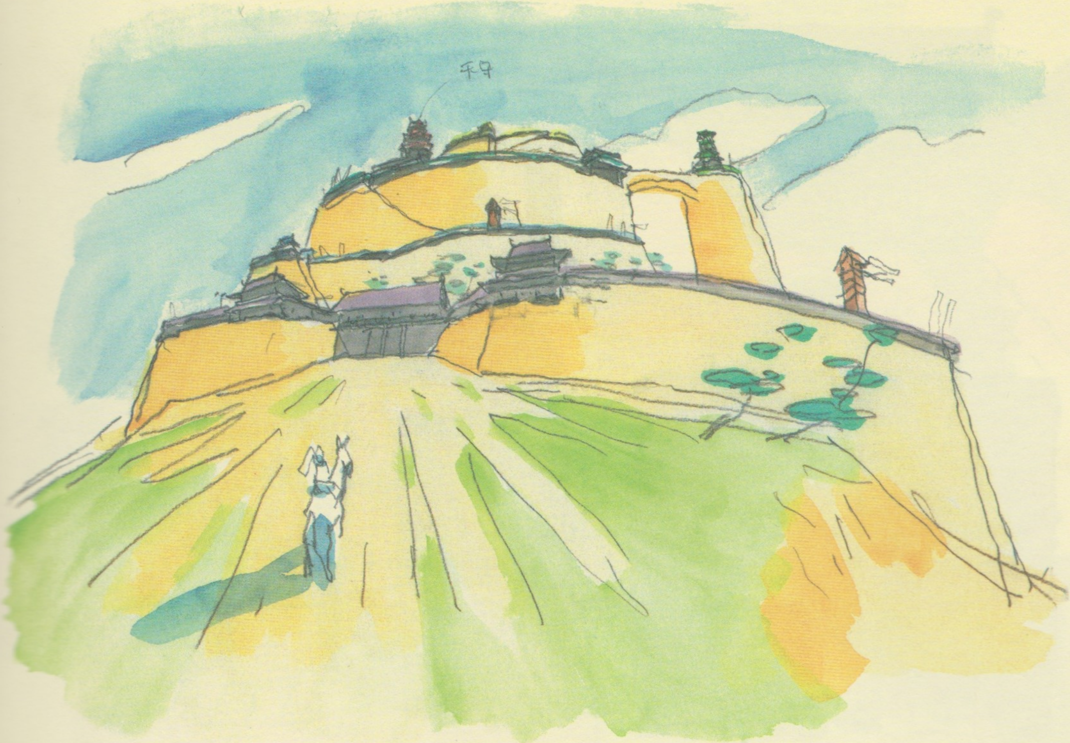
アクションにつながるデザイン

この兜は、フックが引っかかって釣られちゃうという仕掛けありきで考えています。こういう打算的なデザインは、シーンの中で使われないと意味がなくなってしまうんですよね（笑）。でも、仕掛けのないデザインはつまらないと思っていたし、アニメーターである自分にはそういうアイディアが求められていると思いました。



まずは、全体像を作る

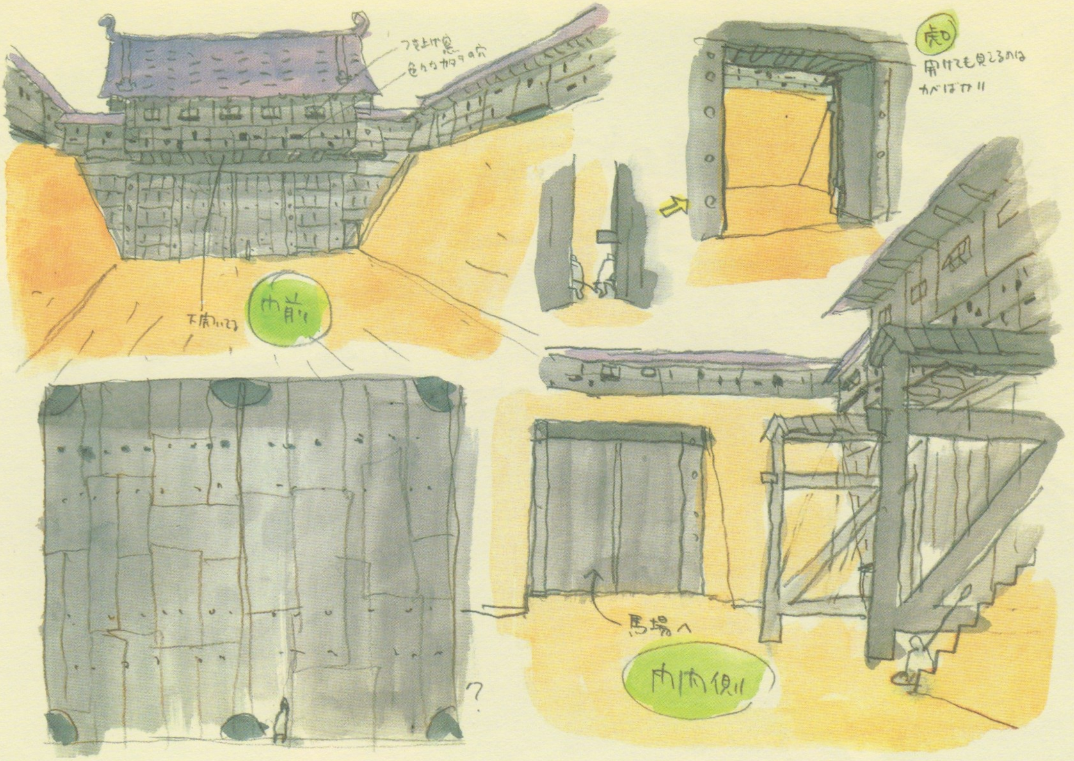
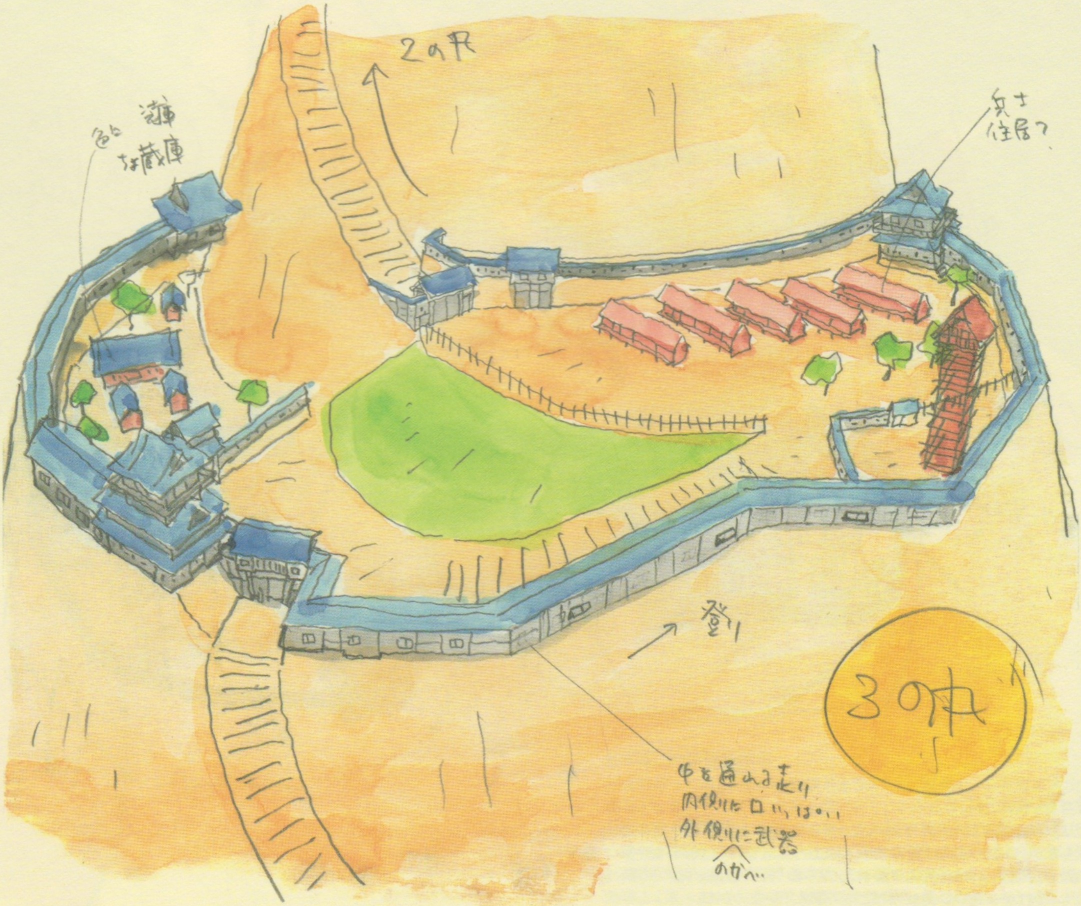
お城を作ってほしいという発注がありました。実際に、名古屋の犬山城や建物園などを見に行ったり、資料を調べたりしながら描いています。最初は、引きでお城の全体像を考えて、遠目で見たときに、トップの天守閣の他にもうひとつ高い建物があるといいな、と。その後に、ひとつずつ曲輪（くるわ）を考えていきました。大きな舞台の設定は、最初に全体像を考えてから、各部分を描いていくと効率よく進みますが、最初に全体像を決めちゃうのはちょっと勇気がいります。

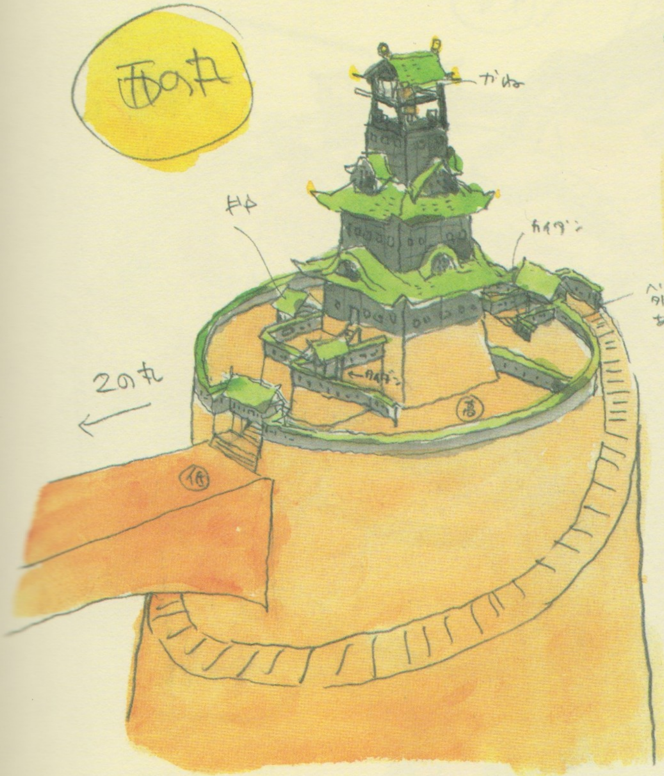


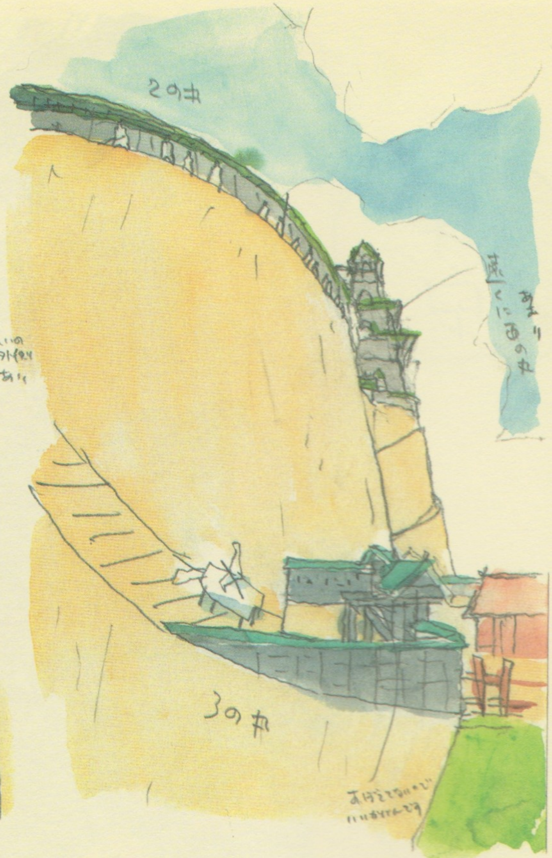


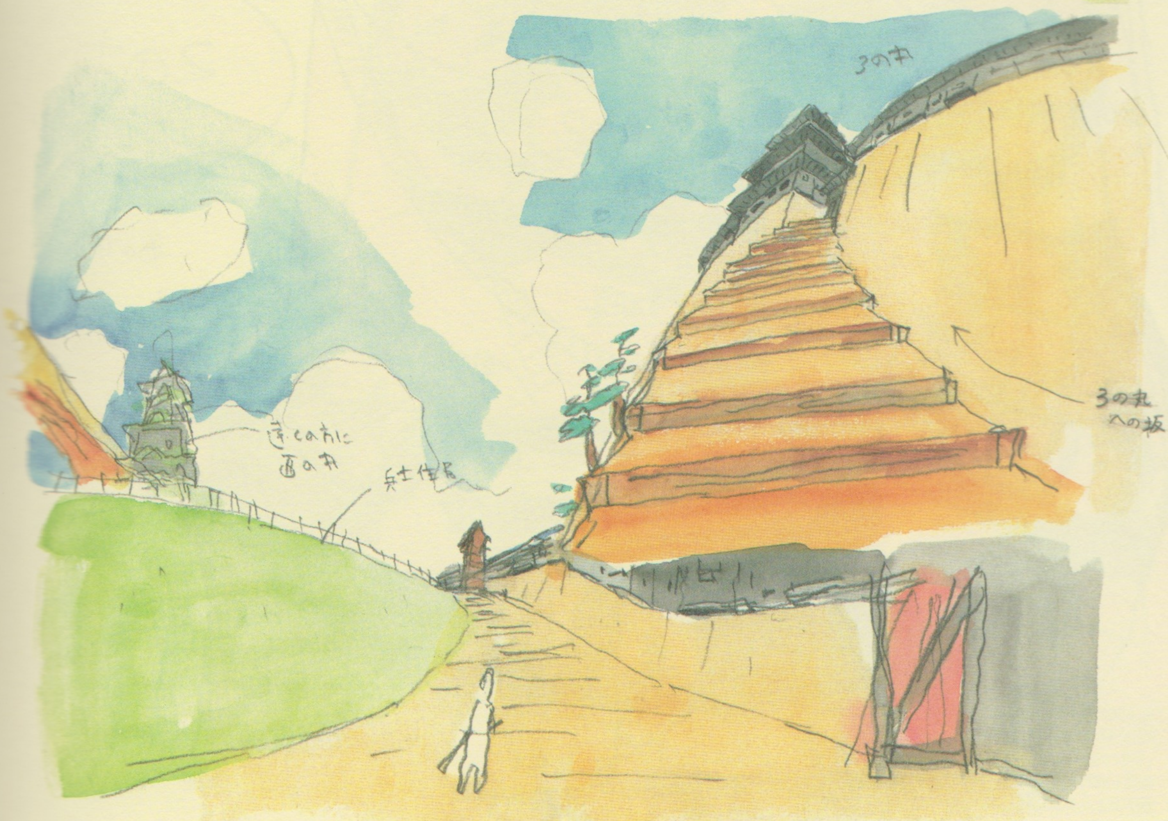
城郭を登っていくように

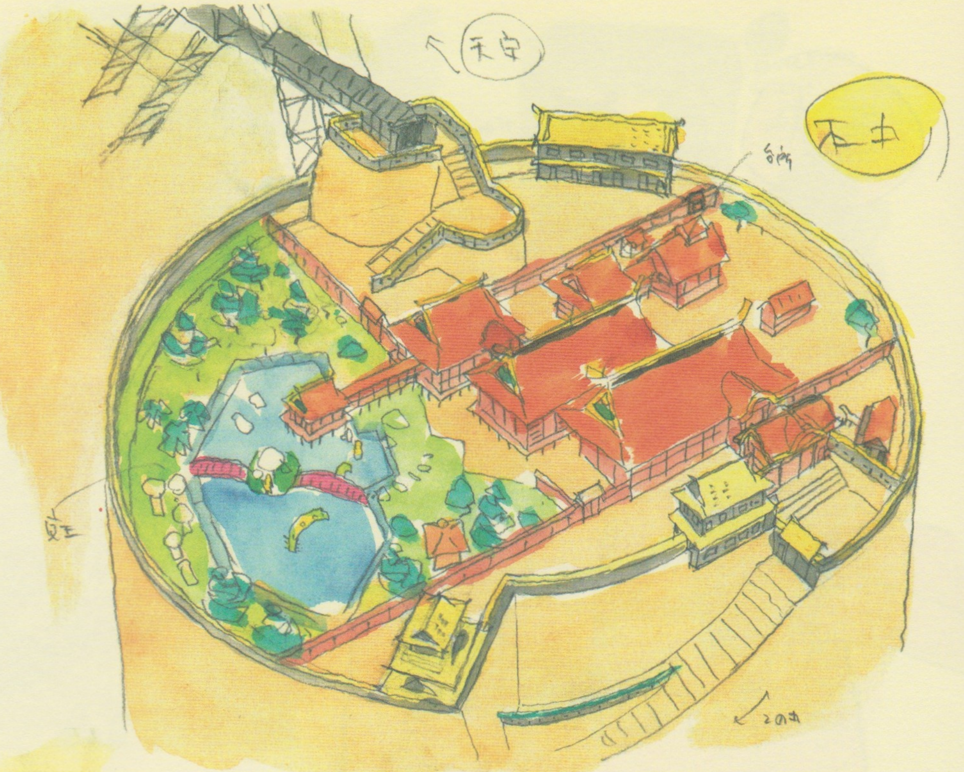
城郭の入り口から、だんだんと天守閣へ登っていくイメージで設定を描き進めていきました。しつこいくらい「漫画映画とは上へ登っていくものだ」という意識が強かったんでしょうね（笑）。ブルース・リーの『死亡遊戯』や多くの映画がそうだし、それが一番いい見せ方だと本で読んでいたのかも。

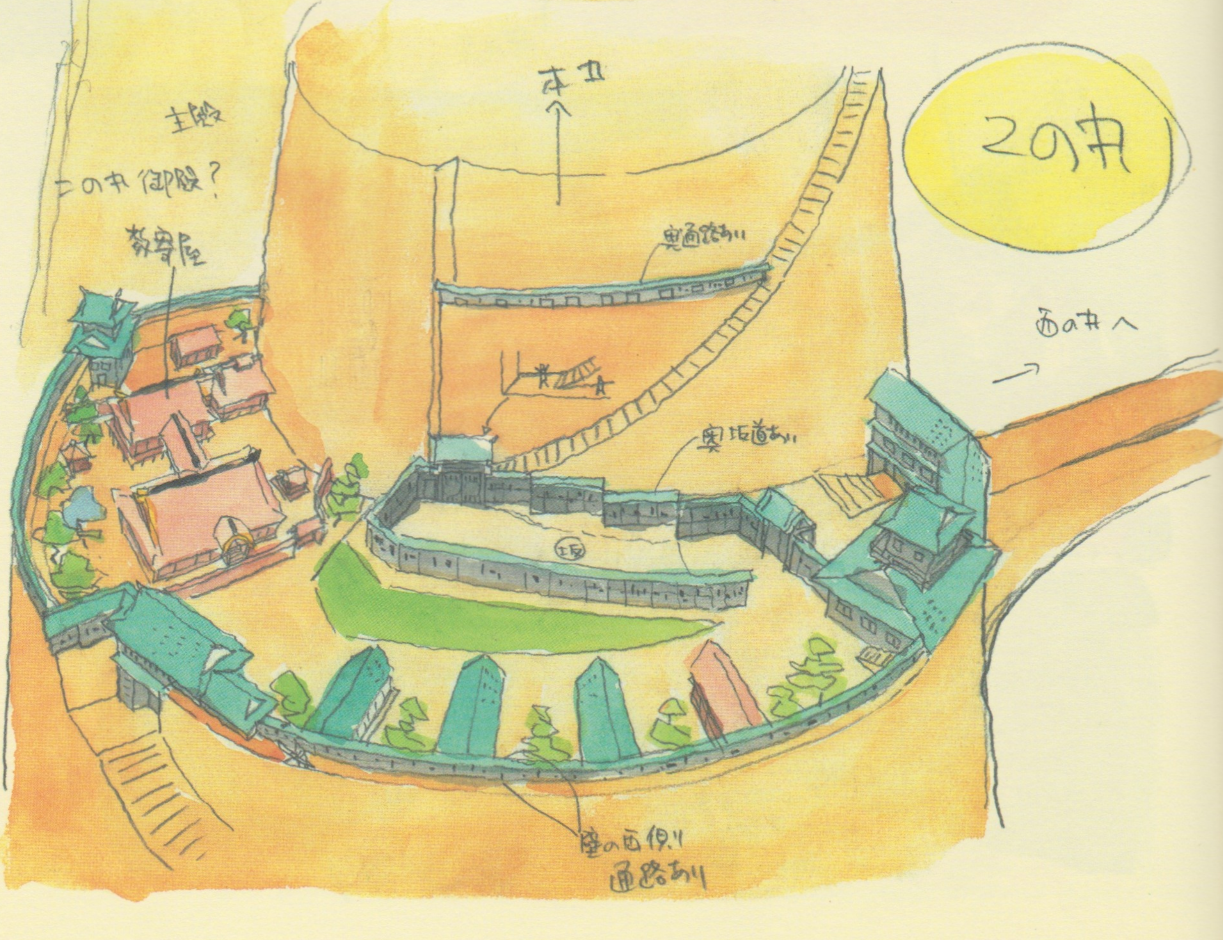

つき上げ窓
色々なカタチの穴
前
下開いてる
奥
開けても見えるのは
かべばかり
馬場へ
内側

2の丸
色々 道具 な蔵庫
兵士 住居?
登り
3の丸
中を通れる走り
内側に口いっぱい
外側に武器
のかべ


西の丸
カネ
井戸
カイダン
へいの外側あり
←カイダン
2の丸
高
低


2の丸
遠くに西の丸
あまり
3の丸
あげてないので
いいかげんです

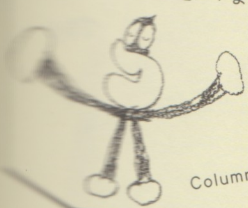

3の丸
遠くの方に
西の丸
兵士住居
3の丸
への坂

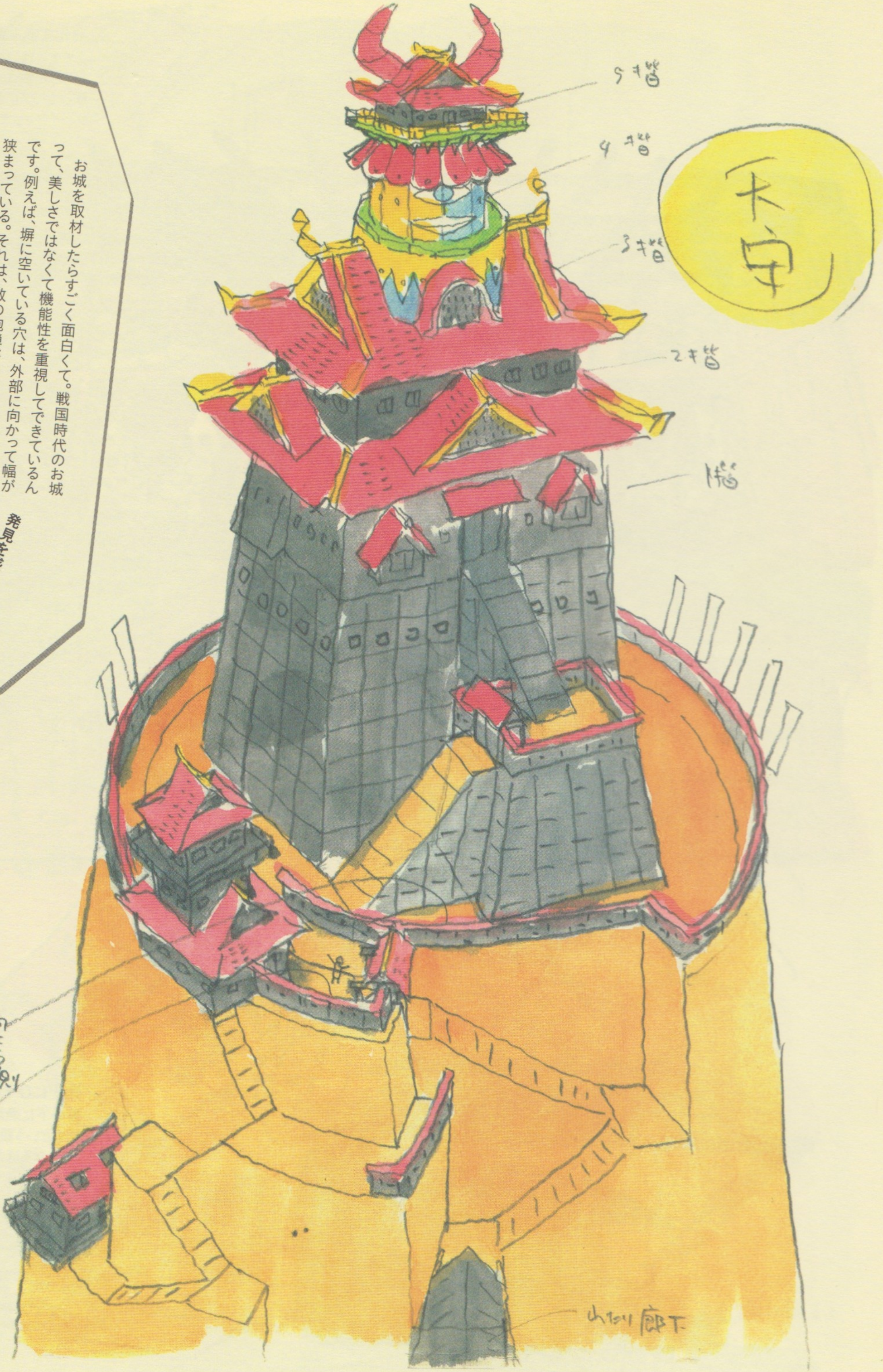

天守
本丸
台所
庭
2の丸


本丸
二の丸
主殿
二の丸御殿？
数寄屋
奥通路あり
西の丸へ
奥坂道あり
坂
壁の両側
通路あり

Column❷ 発見を盛り込む

お城を取材したらすごく面白くて。戦国時代のお城って、美しさではなくて機能性を重視してできているんです。例えば、塀に空いている穴は、外部に向かって幅が狭まっている。それは、敵の砲弾が入ってこないようにするためで、デザインに現実的な理由があるんですよね。そういう機能美に感心しちゃって。調べていくと、「当時はこうだった!」という発見があるから、それを設定に盛り込みたくなってしまいます。でも、お城の設定は、こんなに細かいものは求められていなかったので、演出の原さんに「ここまでは必要なかった」と後で言われました(笑)。僕が描いちゃったから、もったいないと思って映像の中でも使ってくれたんですけどね。





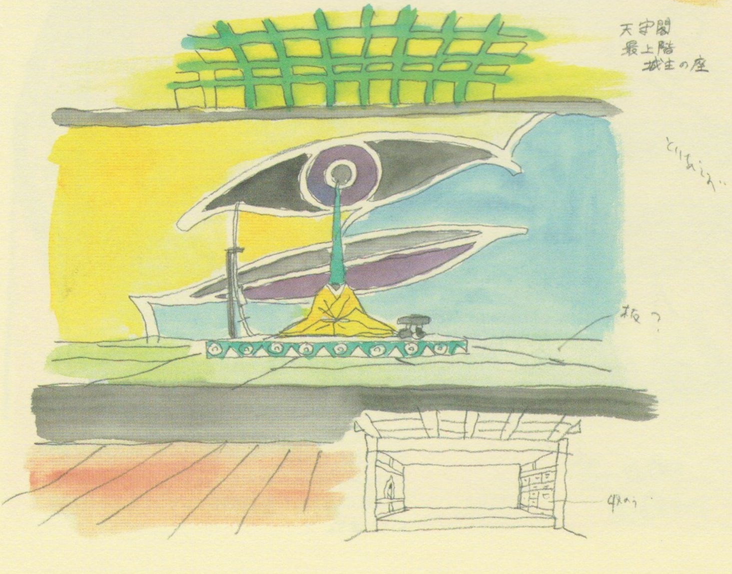
赤い天守閣

天守閣は、織田信長が作った安土城をベースにしました。安土城は、はじめて天守閣が作られた城で、赤く塗られた斬新なデザインだったといわれています。プロットに「お城が動き出す」という設定があったので、動いたときに天守閣が頭になることをふまえて描いています。

羽化するふすま絵

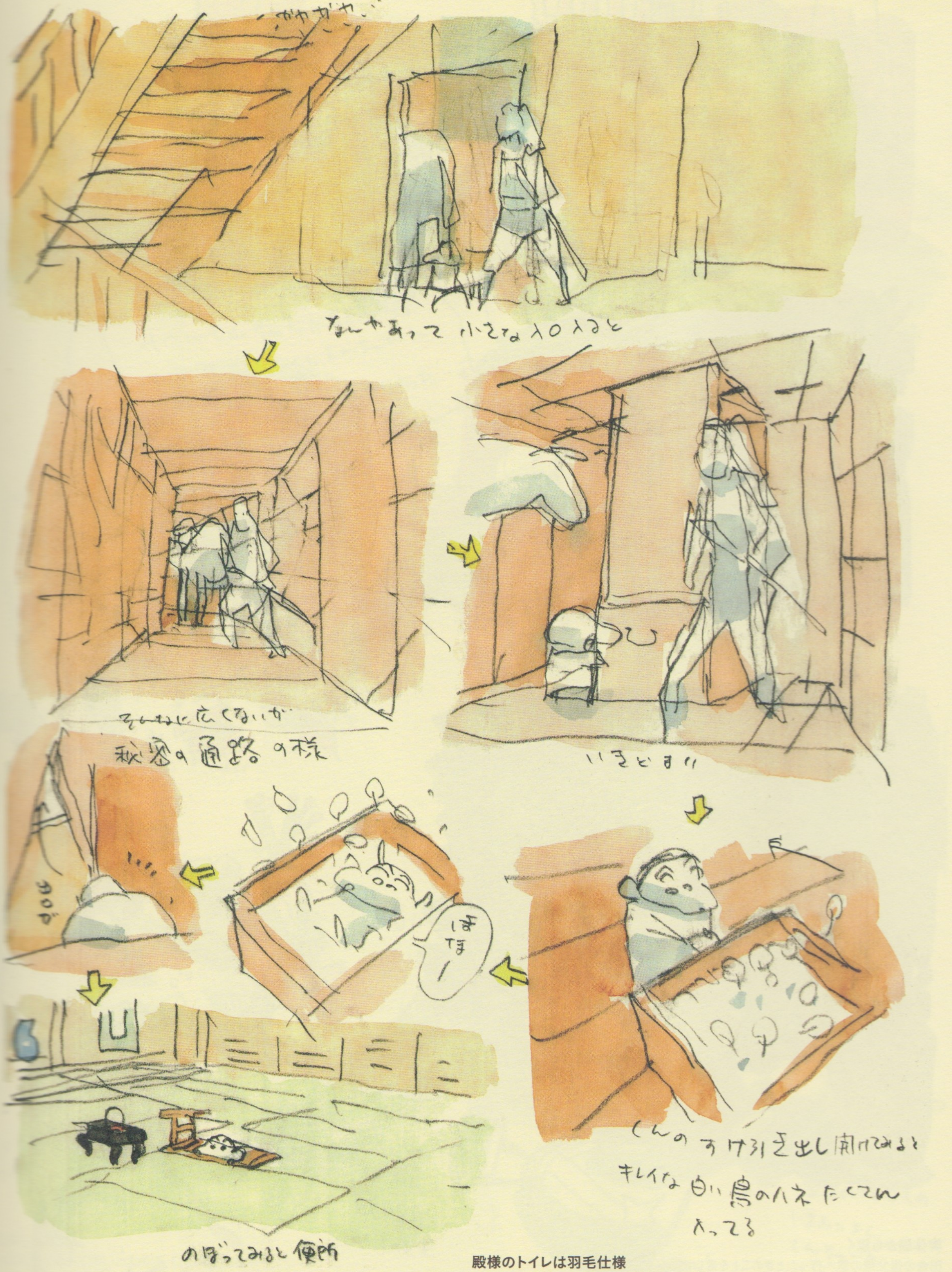
ふすまには、豪奢な絵が描いてあるイメージでした。どんどん奥へ進んで行くと、ふすまの絵がさなぎから蝶になっていきます。この仕掛けは、『なんちゃってバンパイヤン』でも試みてますね。





床下にひそむ刺客

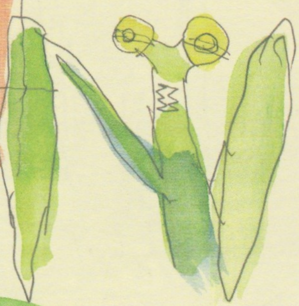
畳の下に通路があって、下にいる刺客が槍で突き刺すという設定。これは実際のお城にもあった仕掛けで、なるほどなぁと思って描いたものです。

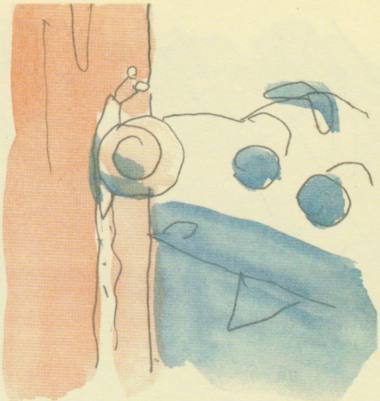


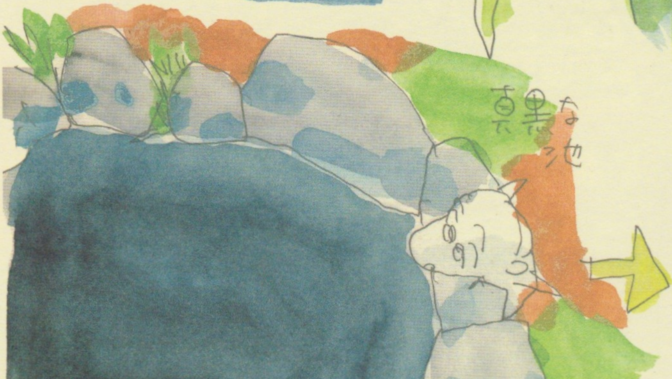
殿様のトイレは羽毛仕様

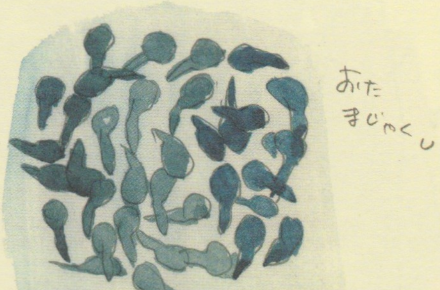
資料を読んでいたら、「殿様のうんちはきたなくないので、柔らかい羽根の上に落とされていた」と書いてあったので、それで設定を作ってみようと思いました。しんちゃんが羽根を見つけて遊んだり、トイレから顔を出して侵入したりするのも面白いかなと。









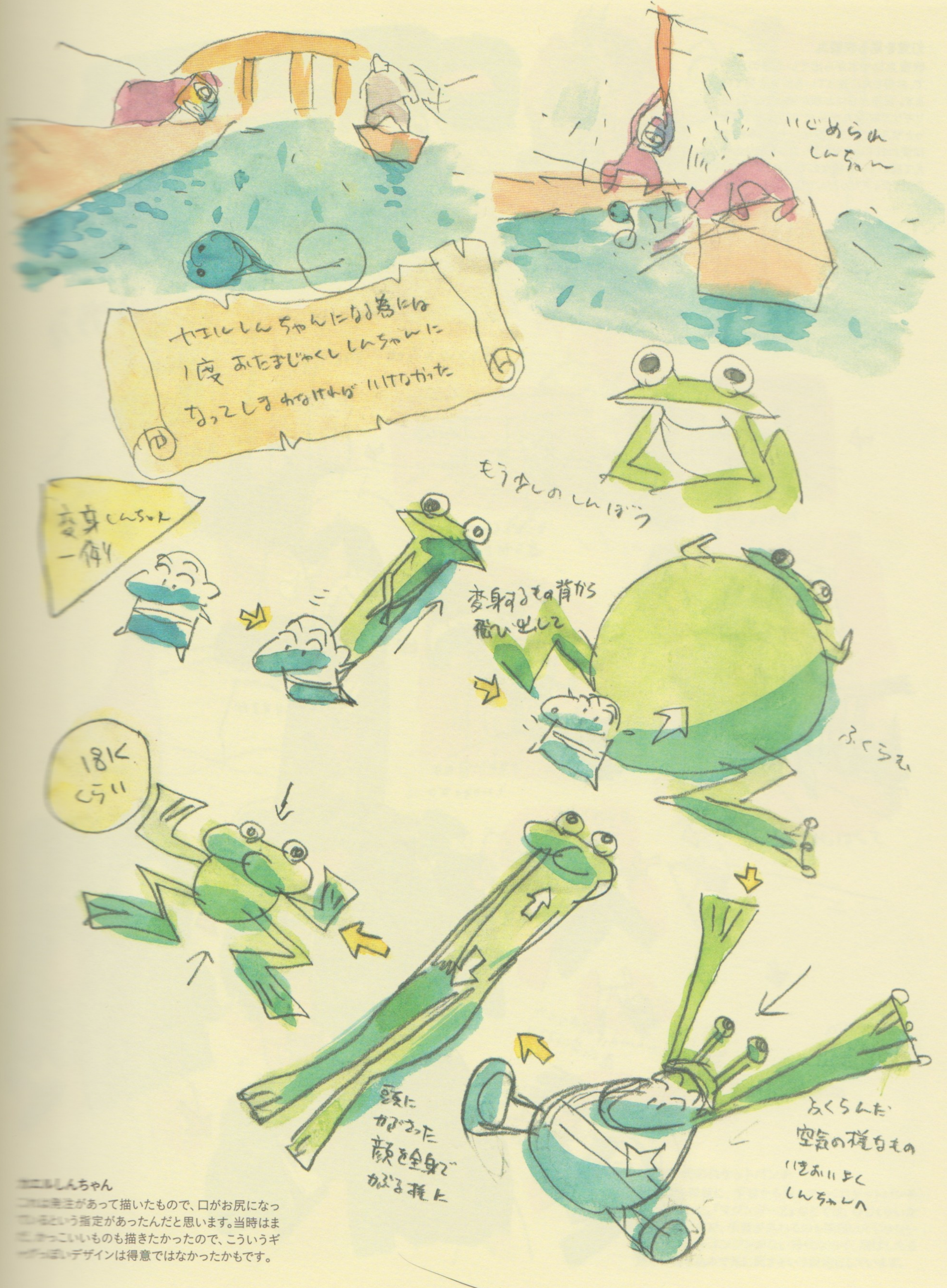






実体験から描く

田舎の祖父母の家へ行ったときのことを思い出しながら描いた絵です。夜の神社を歩いていたら暗闇に突然、像が現れてびっくりしたとか、おたまじゃくしが一気に孵化して池が真っ黒だったとか。自分が経験したことだと、心情的にもよく分かるんですよね。



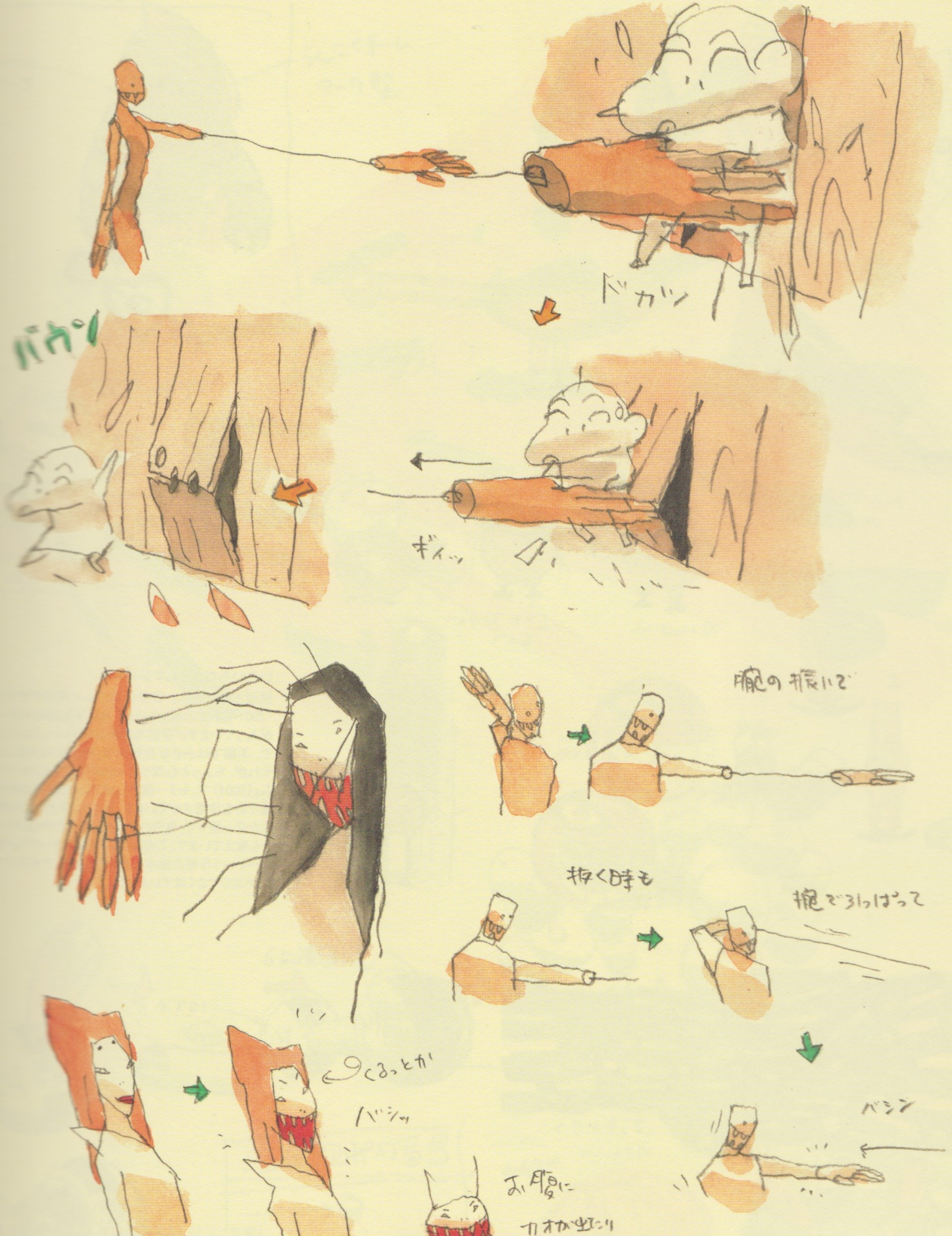
カエルしんちゃん
これは発注があって描いたもので、口がお尻になっているという指定があったんだと思います。当時はまだかっこいいものも描きたかったので、こういうギャグっぽいデザインは得意ではなかったかもです。

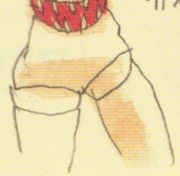
幻覚を見る吹雪丸

吹雪丸はツボから出ている煙の作用で、お母さんに会っている幻覚を見ています。背後からはお銀が迫っていて、ギリギリで吹雪丸が気がつくという、ちょっとサスペンスチックなシーン。本編では使われていませんが、カット割りを考えて描いている絵なので、気に入っていたアイディアだったんでしょうね。









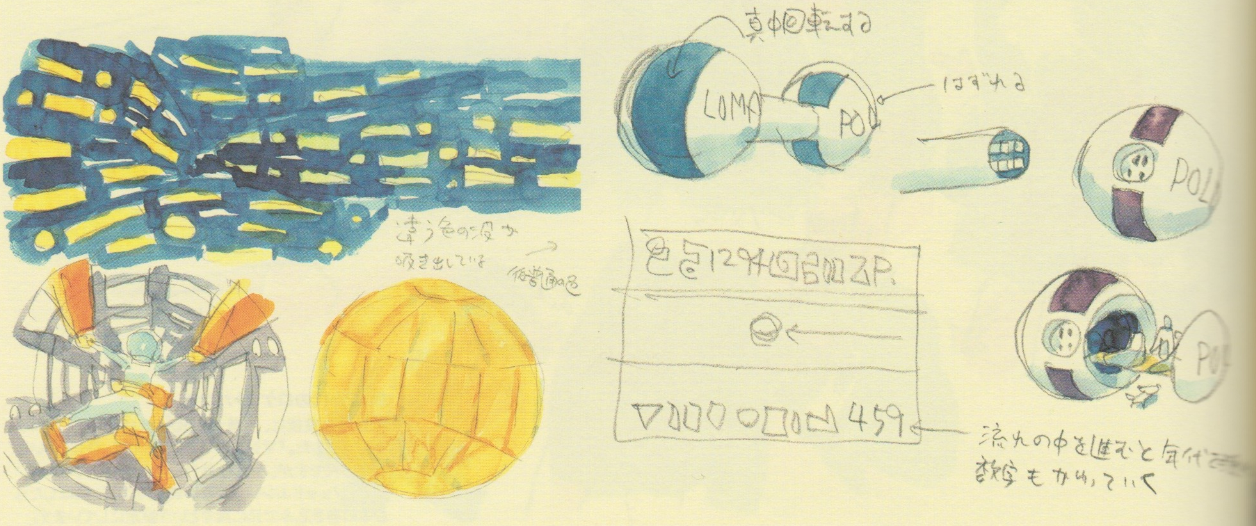
戦国時代のロケットパンチ

お銀の必殺技に、手首から飛んでいくロケットパンチを考えました。『マジンガーZ』などでは、ひじくらいから飛ぶんですが、手首が外れるのも面白いんじゃないかと。ジェットエンジンがない時代なので、飛ばしたらひもの巻き込みで元に戻すという設定にしています。

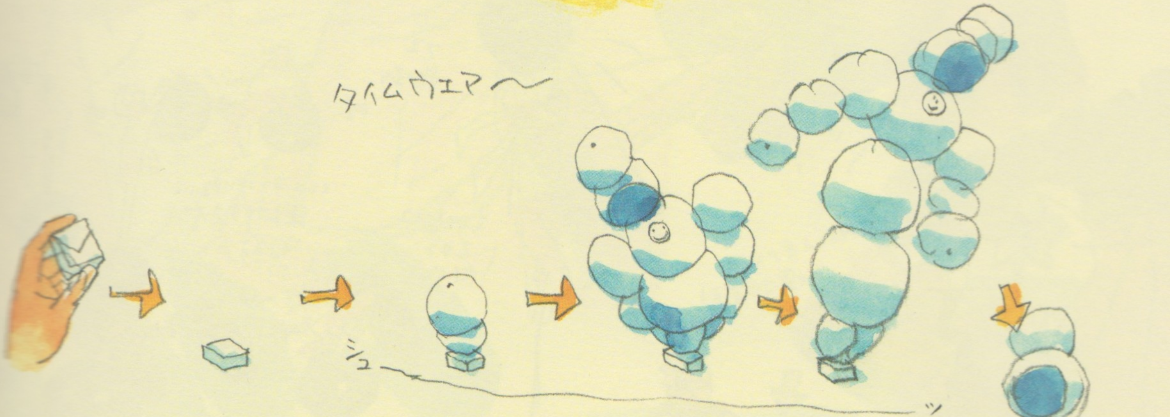


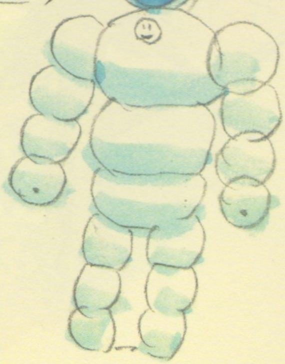


いろいろなタイムマシーン
採用されたのは、右下の鉄アレイ風のデザイン。『2001年宇宙の旅』の白くて丸い宇宙船のイメージが入っています。「前後ろが分かりづらい」ということで、本編では小さな羽根がついた形になりました。それが、ちょっと心残りだったので、『マインド・ゲーム』(2004)で、もう一度同じ鉄アレイのシルエットの乗り物を登場させています。他にも、子どもたちが喜ぶかなと思って、鳥やハイヒールなどのタイムマシーンも考えています。この頃は、クヴィエタ・パツォウスカーという作家の絵本を眺めていると、アイディアが浮かぶのでよく見ていました。



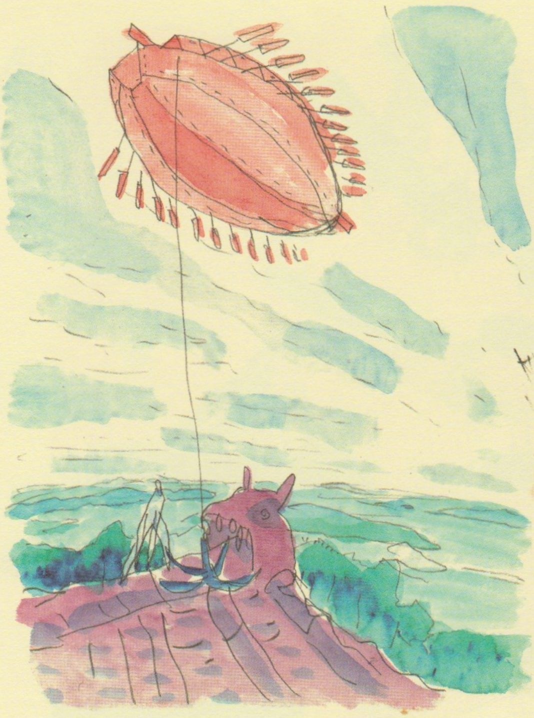


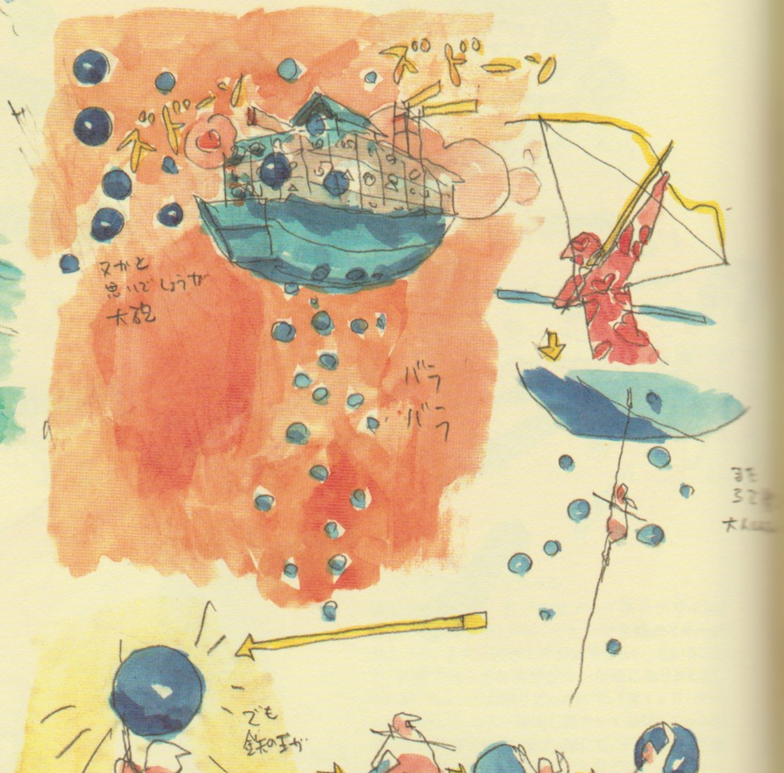


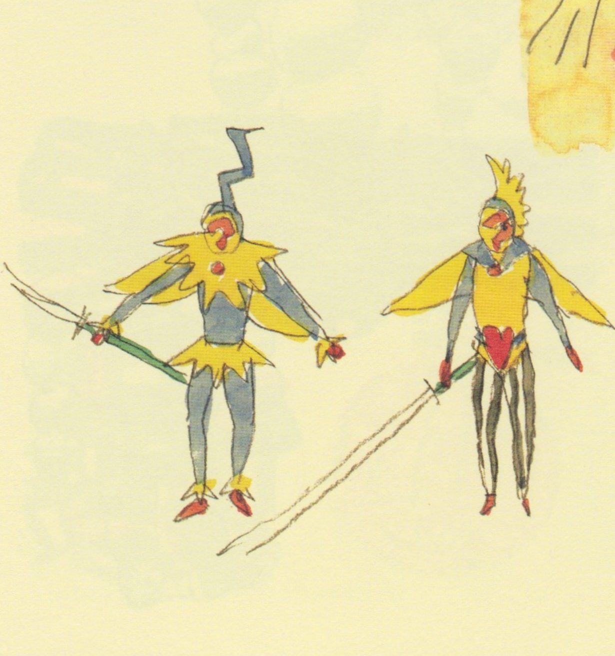


タイムワープ

できるだけ『ドラえもん』ぽくならないように意識しています。矢印は、時計の針をイメージしています。以前で言えば、テレビの『クレヨンしんちゃん』でやったプールの話で、原画に波を動かす指定で矢印を描いていたら、放送でその矢印に動きが入って、画面上を流れていたのを見たんです（笑）。それを見て、映像に記号をのせてもけっこう違和感ないんだなと思いましたね。





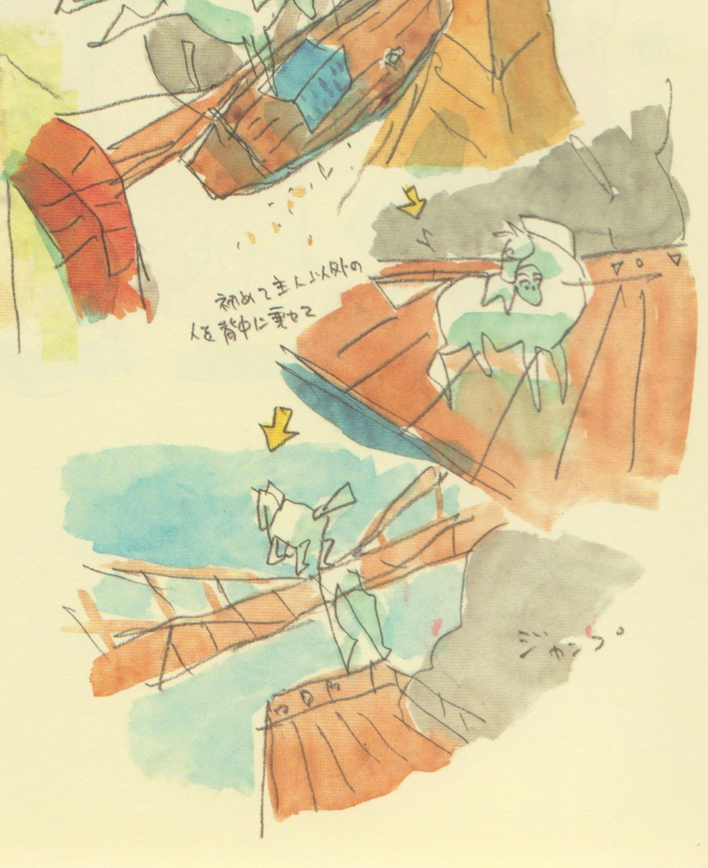


戦国飛行船

戦国時代の軍船が、飛行船みたいに浮かんでいるというアイディアです。本編では使われていませんが、こういう大仕掛けは好きですね。落ちてくる砲弾を駆け登っていくような漫画っぽい動きは今もしょっちゅうやろうとしています。

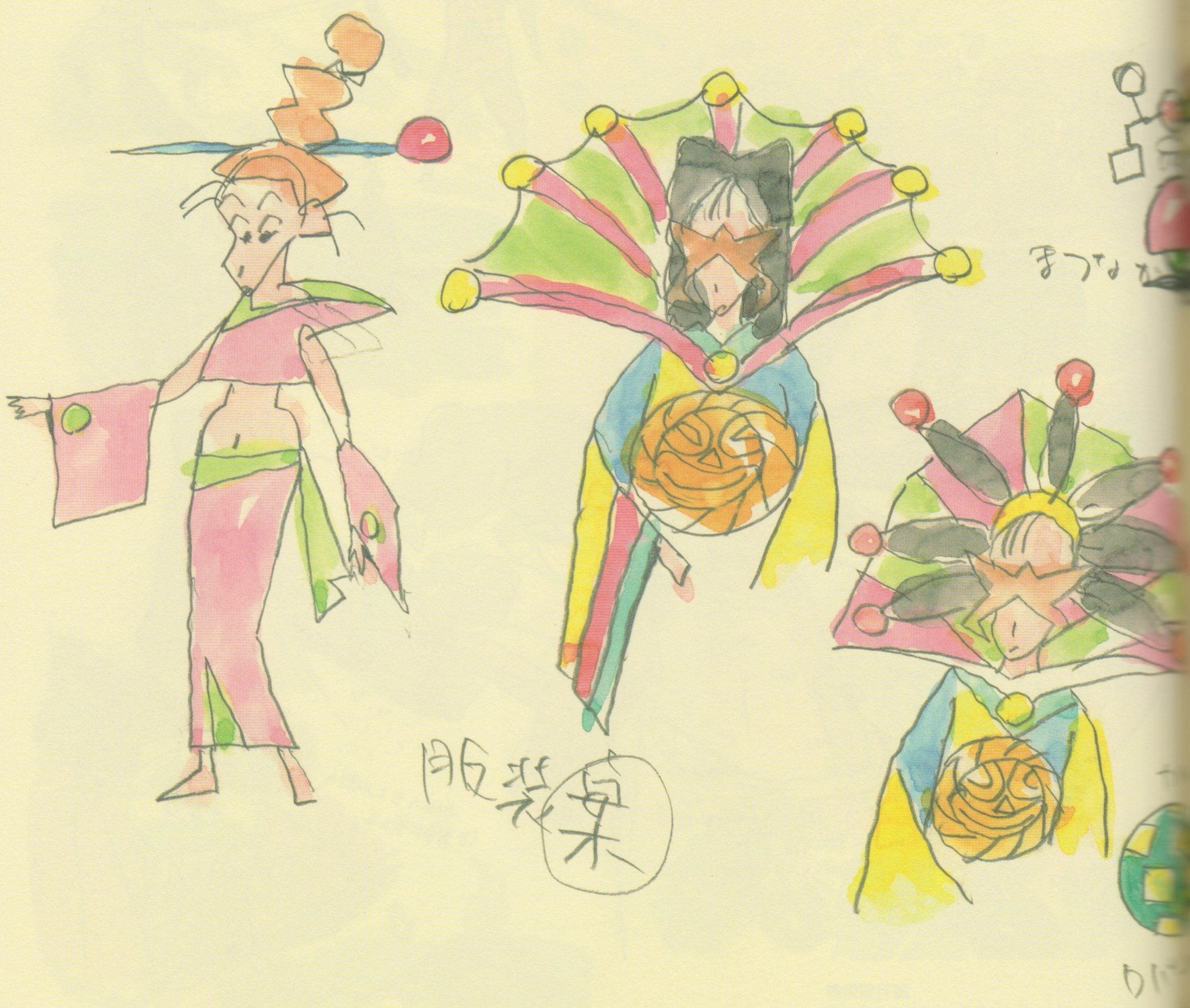






…しんちゃん

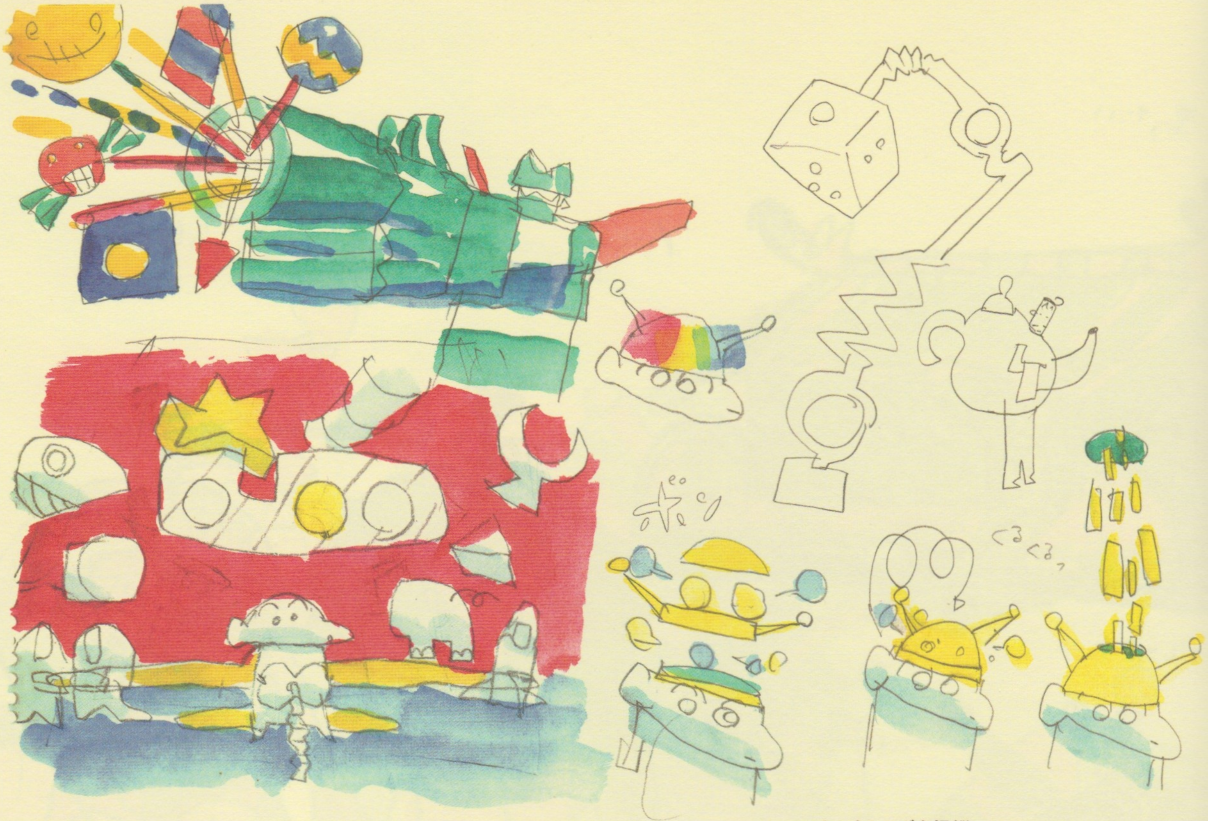
…な記憶ですが、「大」と描いたお面を付け…という指示があったような……。「かっこいい…かっこ悪いデザイン」みたいな発注でした。…案が採用されたのは、たぶん一番かっこ悪いからじゃないかと（笑）。



改変されたおかしな世界

ラストのほうは、僕も原画に入らなきゃいけなくて、けっこうギリギリで作った設定が多いんです。極端な服のデザインを勢いで描いた感じでした。でも、フィルムが完成したら、この部分が話題にとり上げられることが多くて、もっとしっかり描いておけばよかったといつも思います……。


パレス
まだ
普通でしょうか？
エリ低い方が良い



カンタムロボを操縦

上の絵は、しんちゃんがイメージの力で、カンタムロボを操縦するシーンの設定です。しんちゃんのイメージを読みとる帽子や、カンタムロボの中の操縦席、カンタムの腕から変なものが飛び出すところなど。ここは、コンテができてから必要になった絵を描いています。





映画クレヨンしんちゃん　ヘンダーランドの大冒険（1996）

監督／本郷みつる　設定デザイン・絵コンテ・原画／湯浅政明

舞台となるのは、ヘンダーランドという名前の遊園地。シンボルになるお城の他に、園内に広がる森や街のロケーションも必要だったので、広範囲にわたって舞台設定を考えました。園内全体のイメージは自分の頭の中にできあがっていたので、それを描き写すような感覚で、どんどんスケッチブックに向かいました。描きあげたときは全体を把握できたという喜びがありましたね。建物をひとつずつ描くのも楽しいんですが、全体を描きあげると「世界が生まれた！」という達成感があります。

それと、この作品では、はじめて映画『クレヨンしんちゃん』に絵コンテで参加しました。自分がコンテを描いたシーンを見ると、頭から変な汁が出るような、気持ちいい感覚を味わえるんですよね。『ヘンダーランドの大冒険』は、コンテを描いたという意味でも大きな仕事でした。



足がはえた城

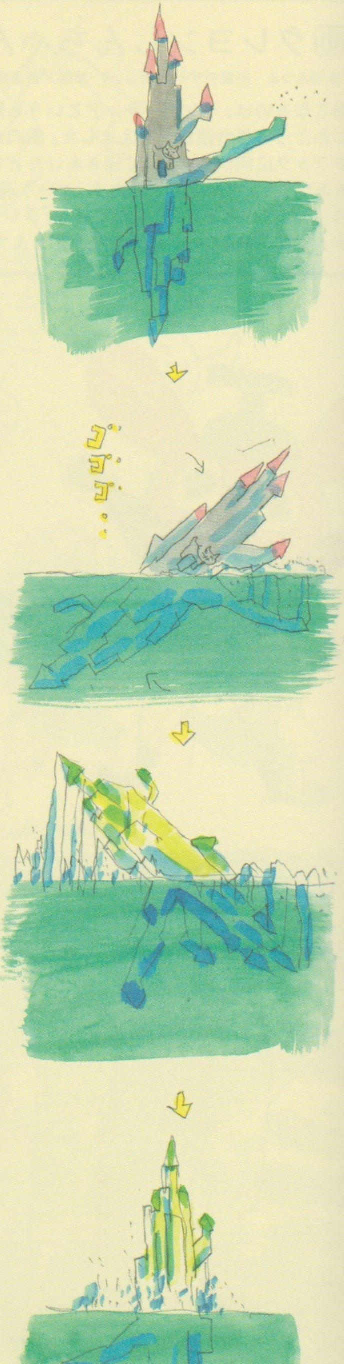
『ロスト・チルドレン』というファンタジー映画を見ていたら、お城に足をつけるのもいいなぁと。本編で長い足をつけるのは無理だったので、短い足をつけています。



どろどろの城

ディズニーのアニメーションで、建物がどろどろになるシーンが好きで、この設定はいろんな作品で描いています。





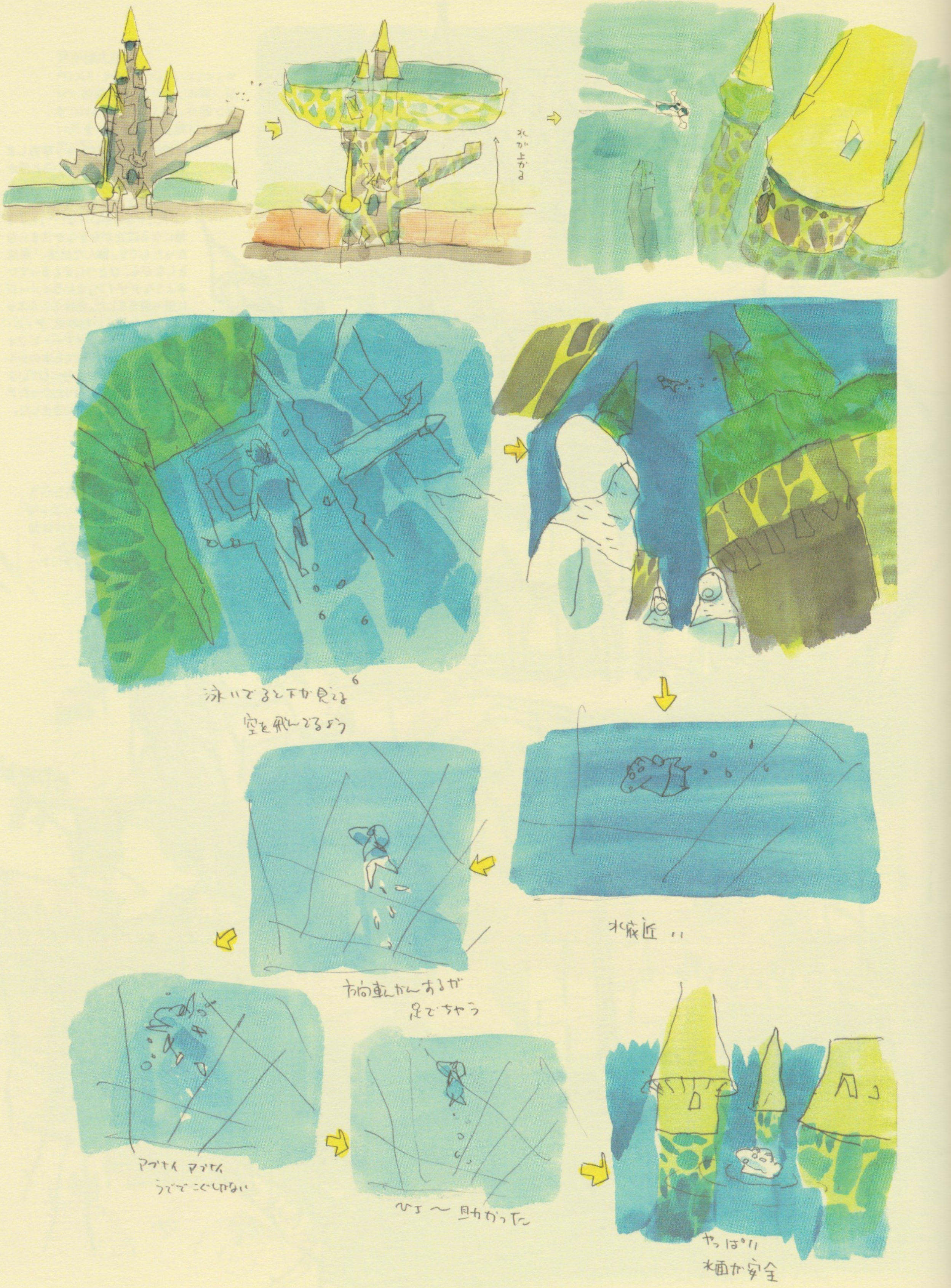
回転する城

水中で回転する城を考えていたんですが、軸がないと回転できないと後で気がついて、軸をどうやって設定しようか悩んでいるうちに、この案は流れてしまいました。

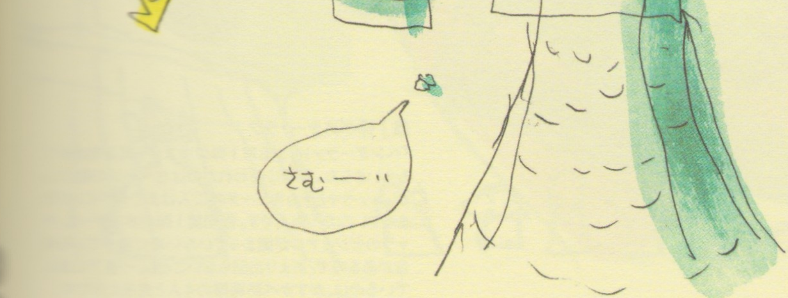


ヘンダー城

お城のデザインはかなり苦労しました。アイディアはいろいろと浮かぶので、「これはどうだろう、こんなのもあるな……」と考え続けて、「これじゃなきゃいけない！」という軸になる設定がなかなか決まらなかったんです。悩んだ結果、「混沌としながら、ひとつにまとまっているようなデザイン」というイメージに落ち着きました。全体のシルエットも決めかねていたので、ティム・バートンの『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』に出てくる木のシルエットをイメージの土台にしています。それをベースに、やりたかったアイディアを詰め込んでいきました。


水が上がる
泳いでると下が見える
空を飛んでるよう
水底近い
方向転かんするが
足でちゃう
アブナイ アブナイ
うでで こぐしかない
ひょ〜 助かった
やっぱり
水面が安全





海面がせり上がる城

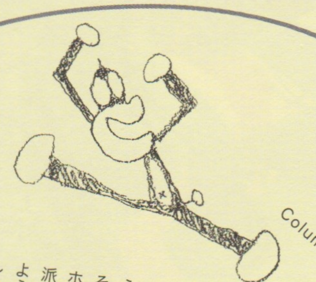
お城の周りだけ海面がせり上がるというシチュエーションを考えました。お城を登る場合は、途中から水の中を泳いでいくしかなくて、泳げない人は上へ行けないというのも面白いなと。建物の中も水で満たされているので、普段はいけないような場所にも泳いでいけたりします。



第１弾ポスター・ラフ
『ヘンダーランド』でも第１弾のポスター案を描かせてもらいました。実際に使われたのは右ページの絵。たしか、トッペマとチョキリーヌの二人はまだデザインが決まっていなかったんです。告知第１弾のポスターは、キャラのビジュアルが固まっていない頃に描いている場合があるので、あまり出回らないことも。一番下に並んでいるのは、かすかべ防衛隊の４人と先生たちです。



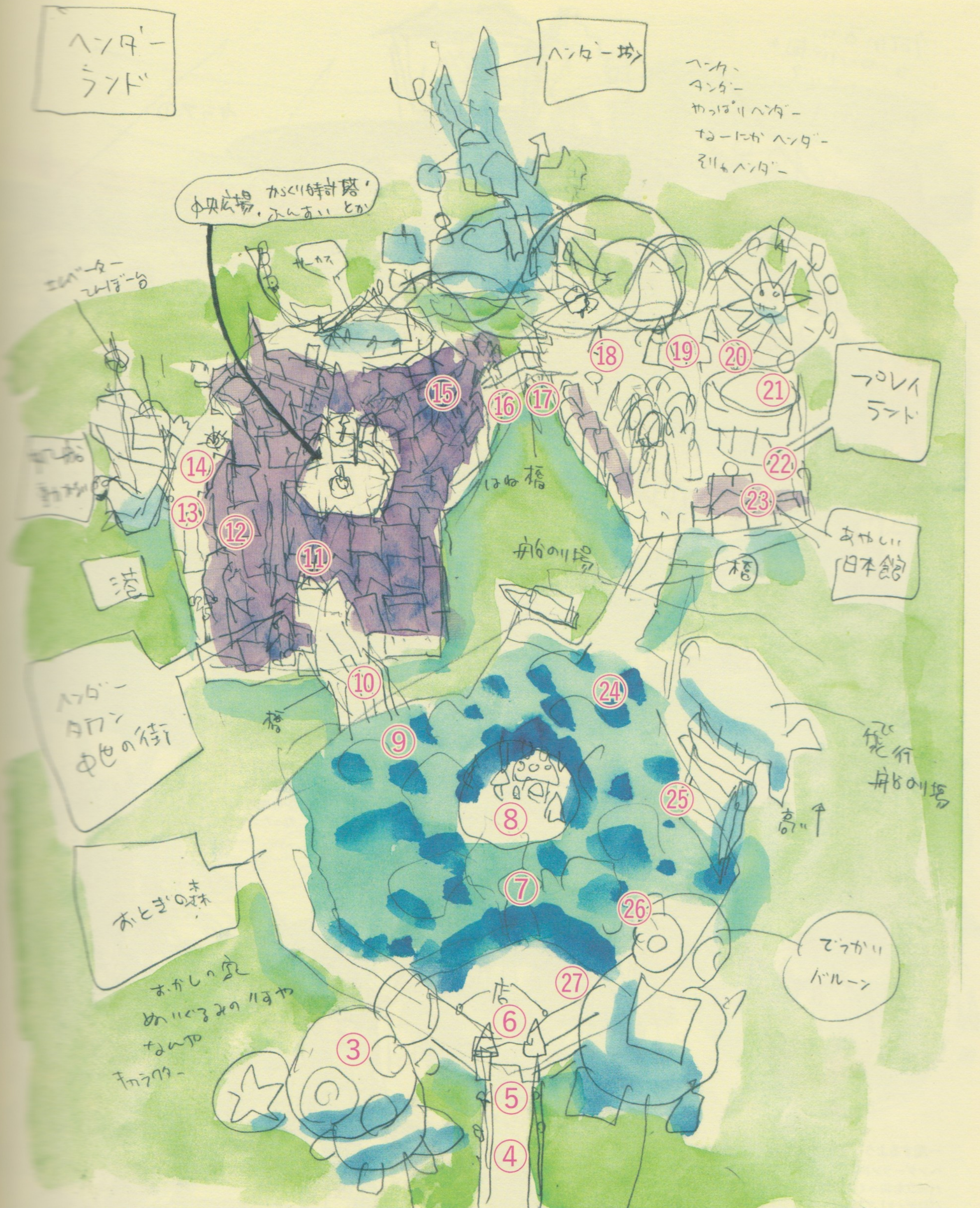




気になる作家

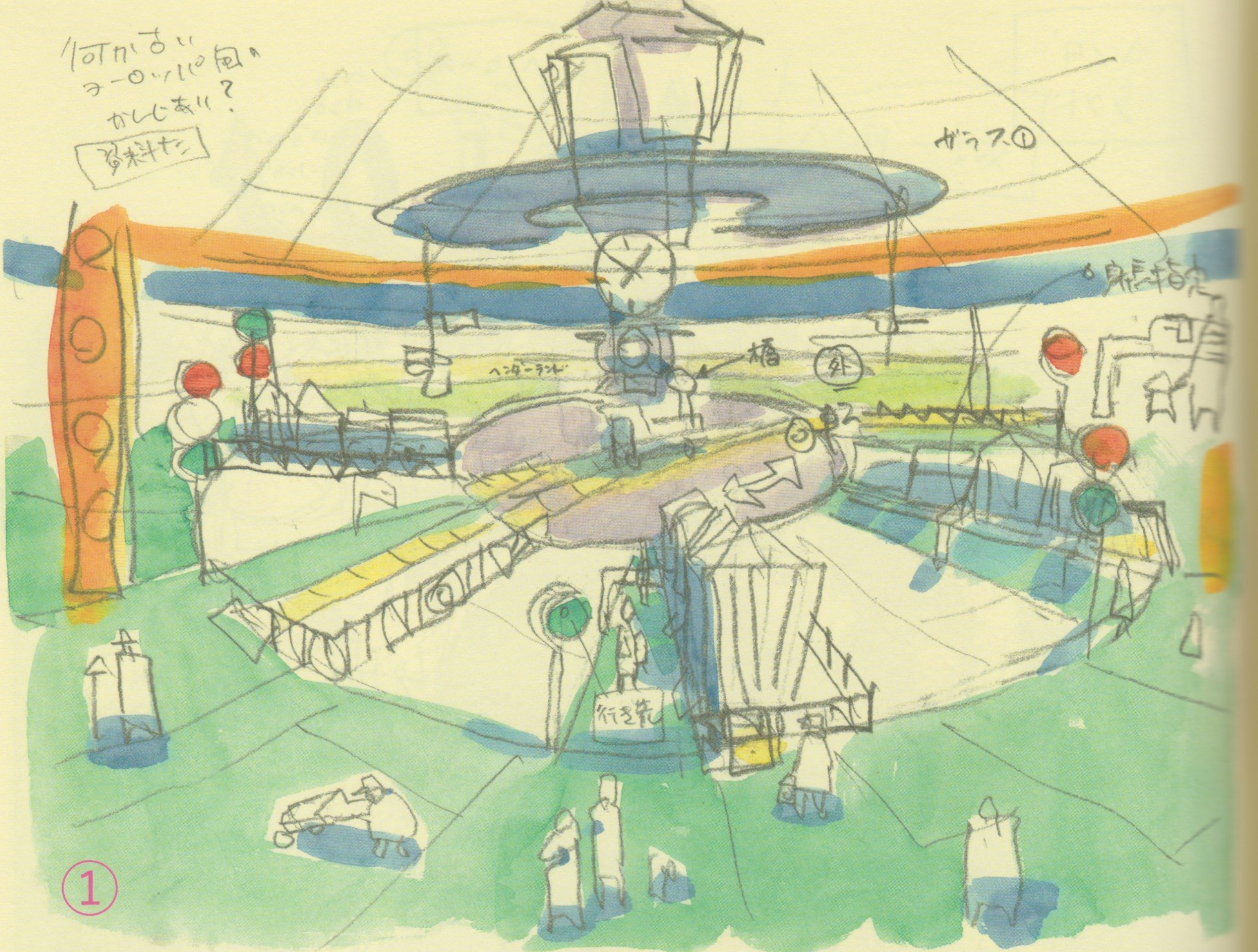
Column❸

『ヘンダーランドの大冒険』の頃、僕はおしゃれな雰囲気のデザインを目指していて、ティム・バートンのようにデザインで映像を見せられる作家に憧れていたんですよね。結局、それは難しいなと思うようになるんですけど(笑)。その後は、ポール・ヴァーホーベンという、やたらと派手なB級映画の監督のような路線が気になりだしました。品はないけど、やり過ぎな感じが笑えて面白いんです。後の作品では、そういう雰囲気も意識していますね。



ヘンダーランド全体図

ヘンダーランドは、3つのテーマパークに分かれていました。上から見るとぼんやりミッキーマウスのような形になるといいなと思っていました。※ナンバーは[illegible]～073までの各場所と対応しています。



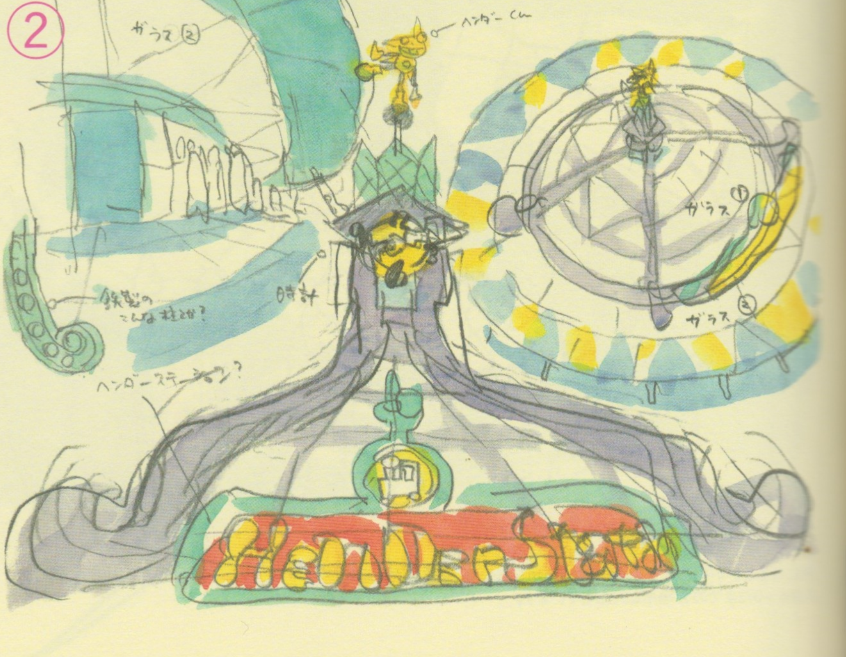
①

回転式ステーション

汽車を調べてみたらなかなか奥が深くて、鉄道ファンの気持ちが分かりました（笑）。特に回転盤が気になったので設定の中で使っています。



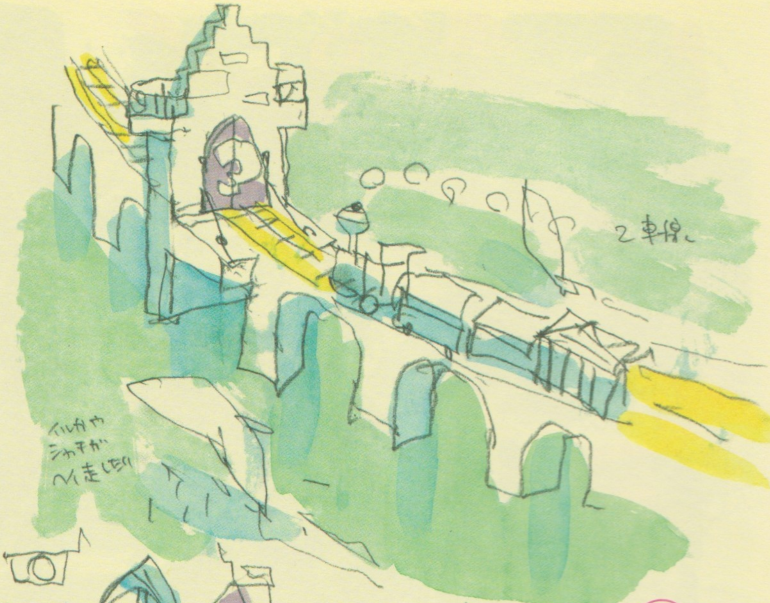
②

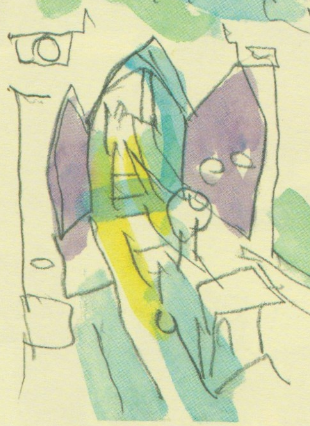


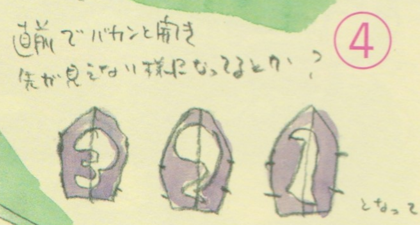
一周するように園内全体を描く

ヘンダーランドは、ディズニーランドのようなテーマパークを装って人を騙しているという設定なので、パロディとして描いている部分もあります。入り口から、電車でぐるっと一周するように園内全体を描きました。全部描いても本編で使われるか分からないけど、思いついたものを描かないと気が済まなくて。自分を納得させるためにも、全体を把握することが必要だったんでしょうね。









カウントダウンする扉

汽車が近づくと、「3、2、1」と描かれた扉がカウントダウンするように開いていきます。期待感が高まる雰囲気を出したくて。







⑦



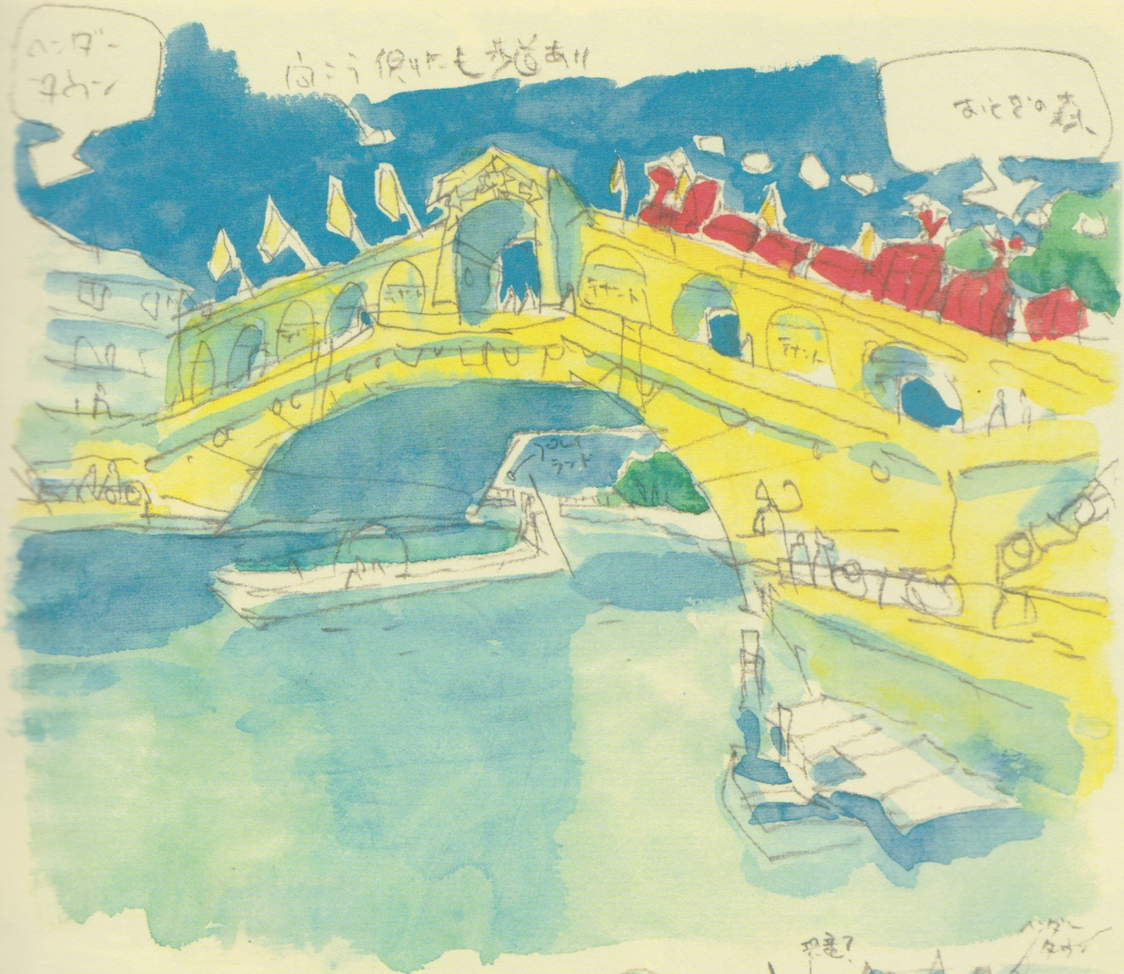
⑨

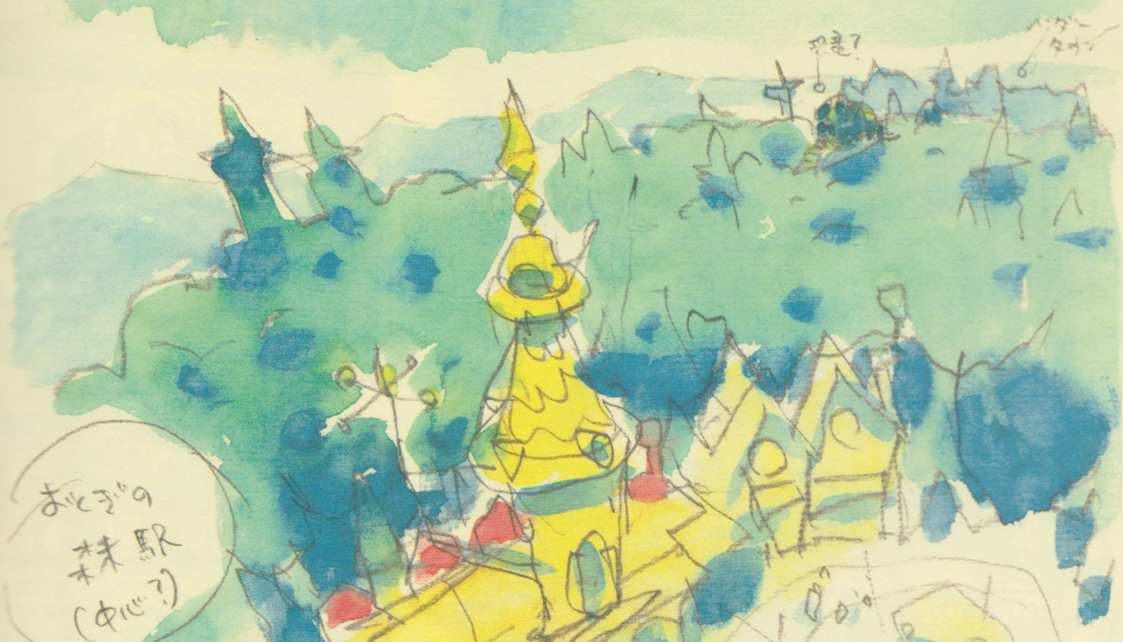


⑪



⑫





ごちゃごちゃ感をシンプルに

[illegible]は、トゥーンタウンを意識しました。トゥーンタウンは、アニメーションを再現した街なの[illegible]ごちゃごちゃした感じがシンプルに作られているんです。それは「計算された乱雑さ」なんですよ[illegible]といったことも考えながら、自分が好きなベネチアあたりの街もイメージして描いています。


展望台
ヘンダータウン駅

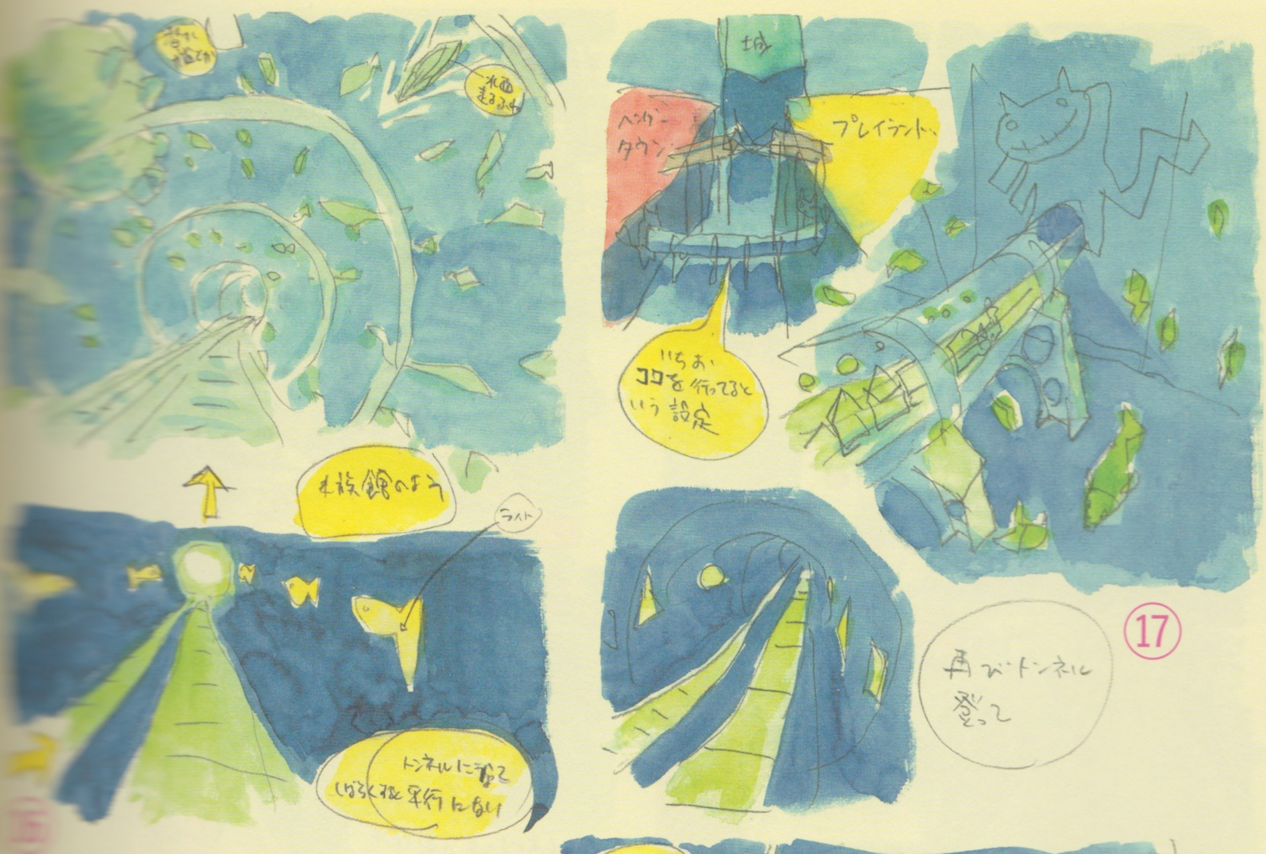
⑬

⑭


反対側にも サッバン
HENDERTOWN STATION
港
ヘンダータウン駅
路地
街の中に入って入く
(路地)


路地に沈んで行く

⑮







トンネルをくぐる期待感

やはりトンネルがあると期待感が上がりますよね。アトラクションなので、フェイクの水中です。ここは自分がお魚さんになったイメージで描きました。電車に乗っているとこういう風に見えるのかなと想像しながら。プレイタウンの裏の大きなキャラは、クヴィエタ・パツォウスカーさんのデザイン。以前はこういう変わった絵を描くのが苦手だったんですが、この頃になると思い切った形が描けるようになってきました。


観覧車(舎?)に登る人々を
下に見ながら右に向かって
プレイランド駅

⑲


STATION
PLAYLAND

⑳

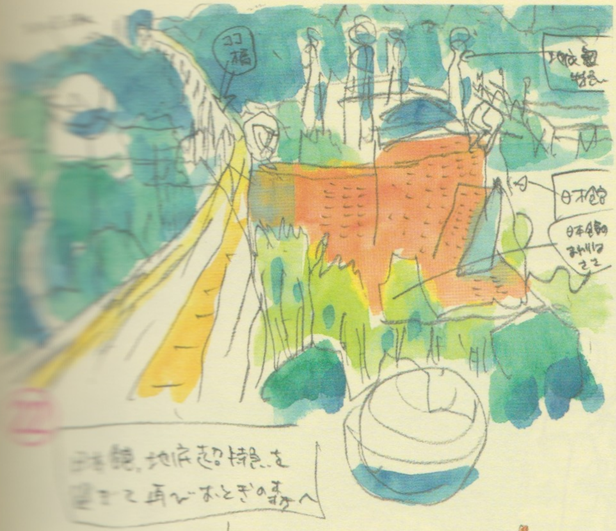

ミラーボール

㉑

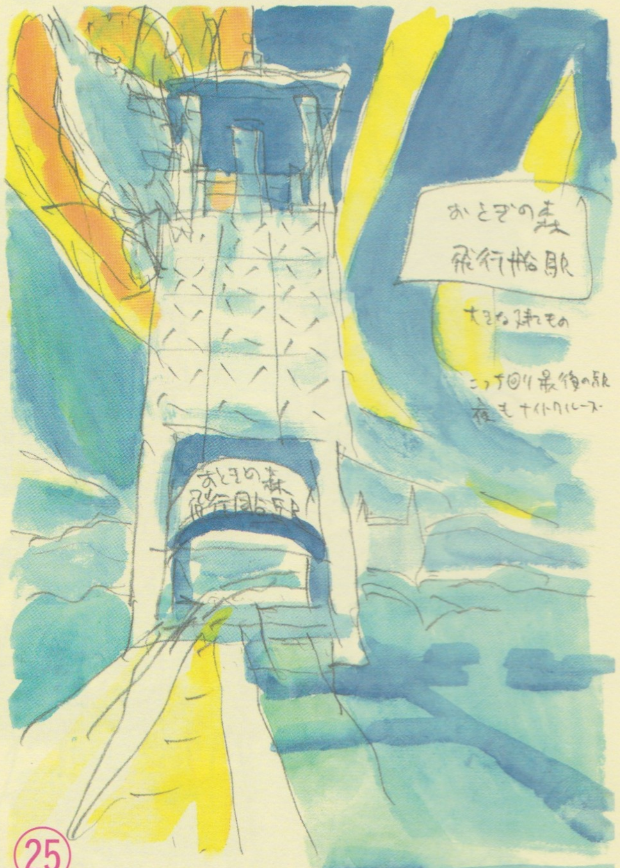
メリーゴーランド

㉓


日本館







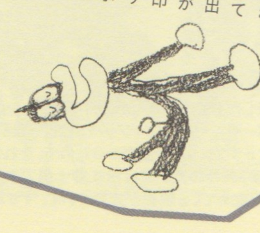




Column❹

バックグラウンドのある街

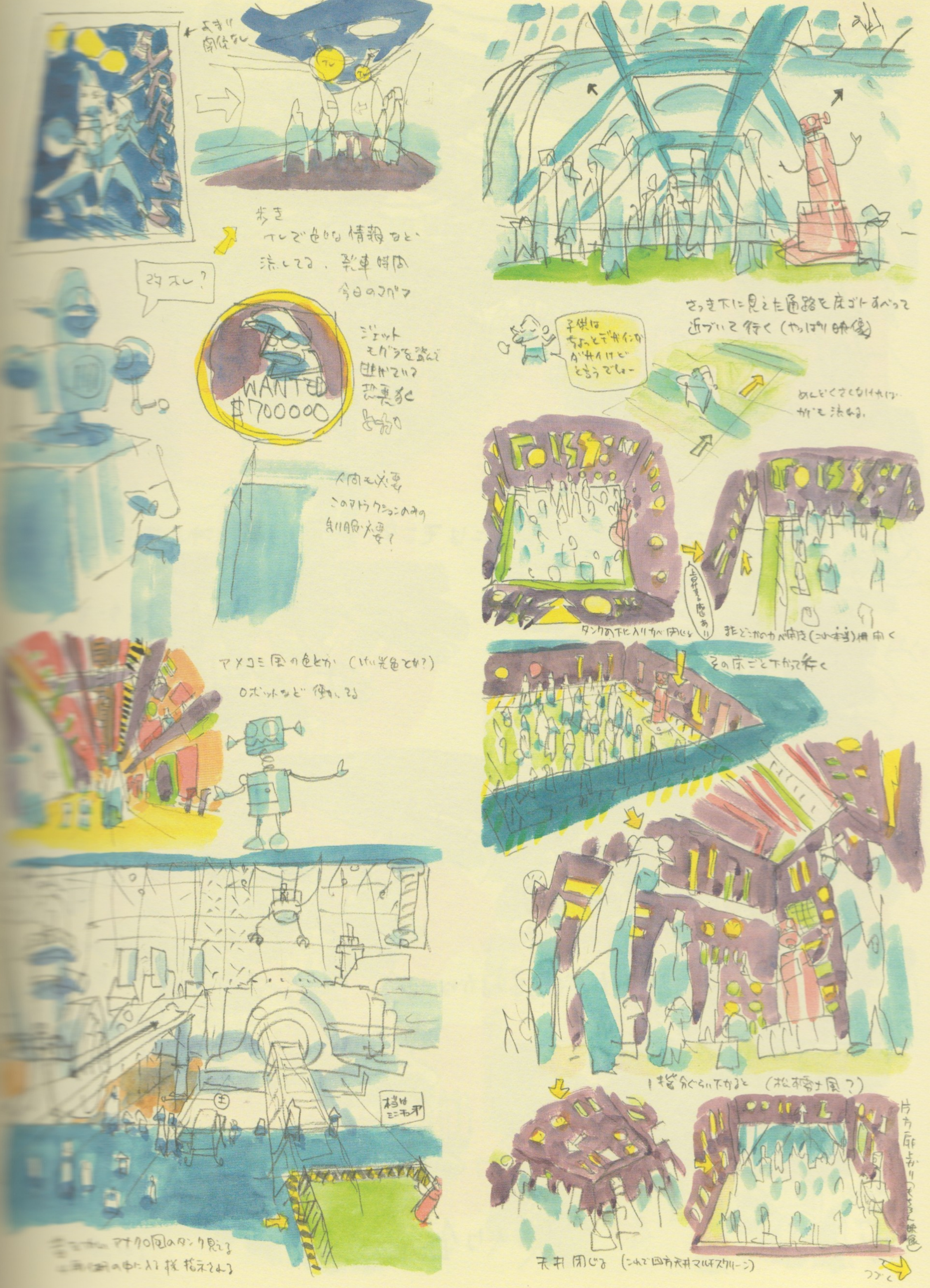
制作前にディズニーランドへロケハンに行ってきました。行く前はちょっとナメてたんですけど、行ってみるとすごく感動しちゃって。パレードでの光の演出とか、音楽の確かさとか、的確にお客さんが盛り上がる方法論で組み立てられているんですよね。特に印象深かったのは、「クリッターカントリー」というエリアでした。「ビーバーたちの作ったダムが決壊して水びたしになった街で、建物にその廃材を再利用している」とか、街の構造や材料にちゃんと物語がある。それにすごく感心して、自分もそういった意味を持つようなデザインを作りたいと思いましたね。



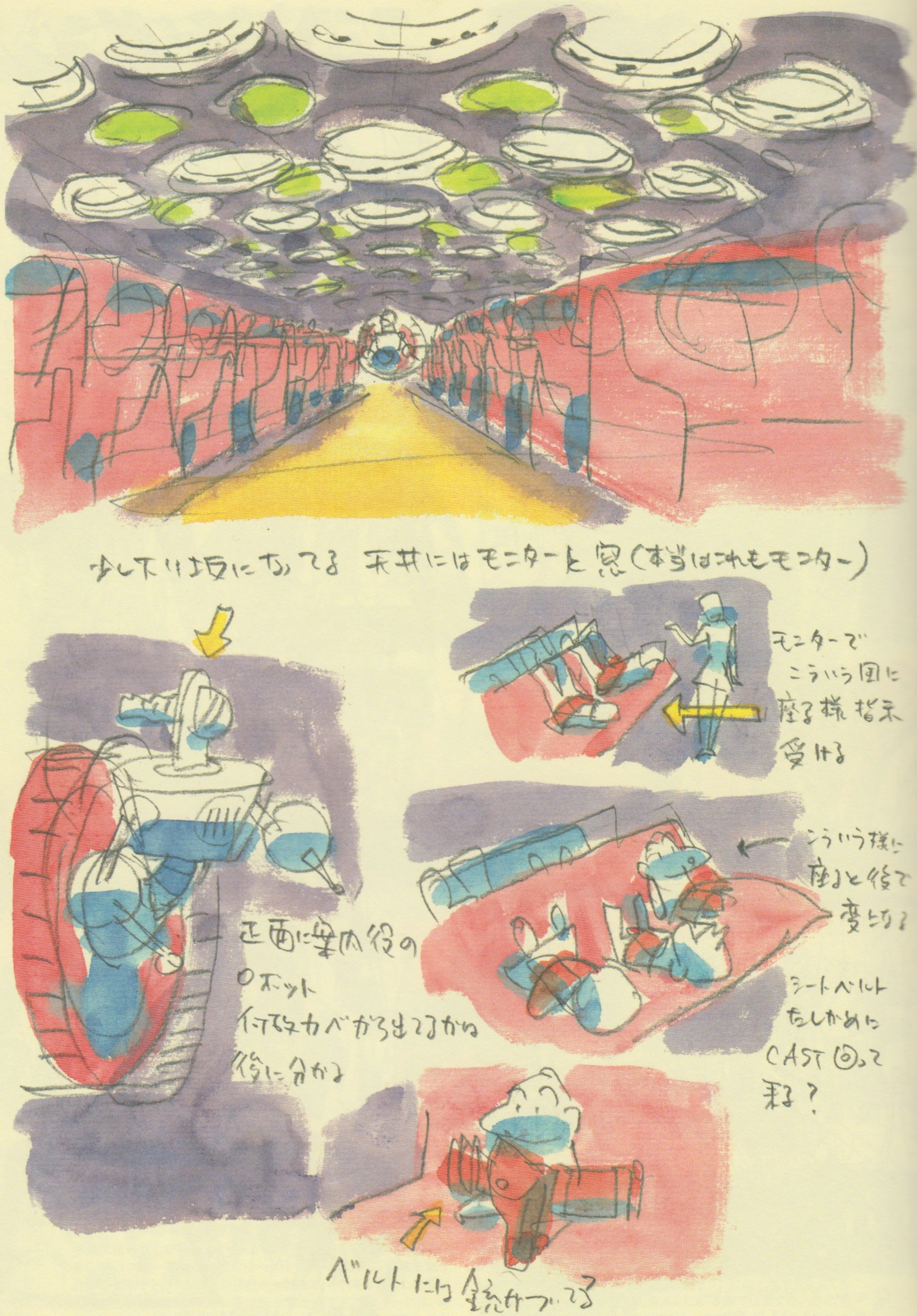


アトラクション・地底超特急

本編では看板しか登場しませんが、アトラクションの内容も考えていました。ユニバーサル・スタジオ・ジャパンに行ったときに、映像を使った体感型のアトラクションが面白かったので、それをB級にした感じで描いています。天井の丸い窓は松本零士風です。モニターには、モグラロボットが攻めてくる映像が流れていて、マサオくんが連れ去られるところだけ実物のロボットが登場します。最後は、座席のベルトに付いている銃でいっせいに攻撃。途中で退場したマサオくんは、アトラクションで活躍してくれたお礼に、ひとりだけお土産をもらって外で待っています。これは、演出の原さんに、「本編では使えないけど、ちゃんとできてる」と言ってもらえて嬉しかったですね。

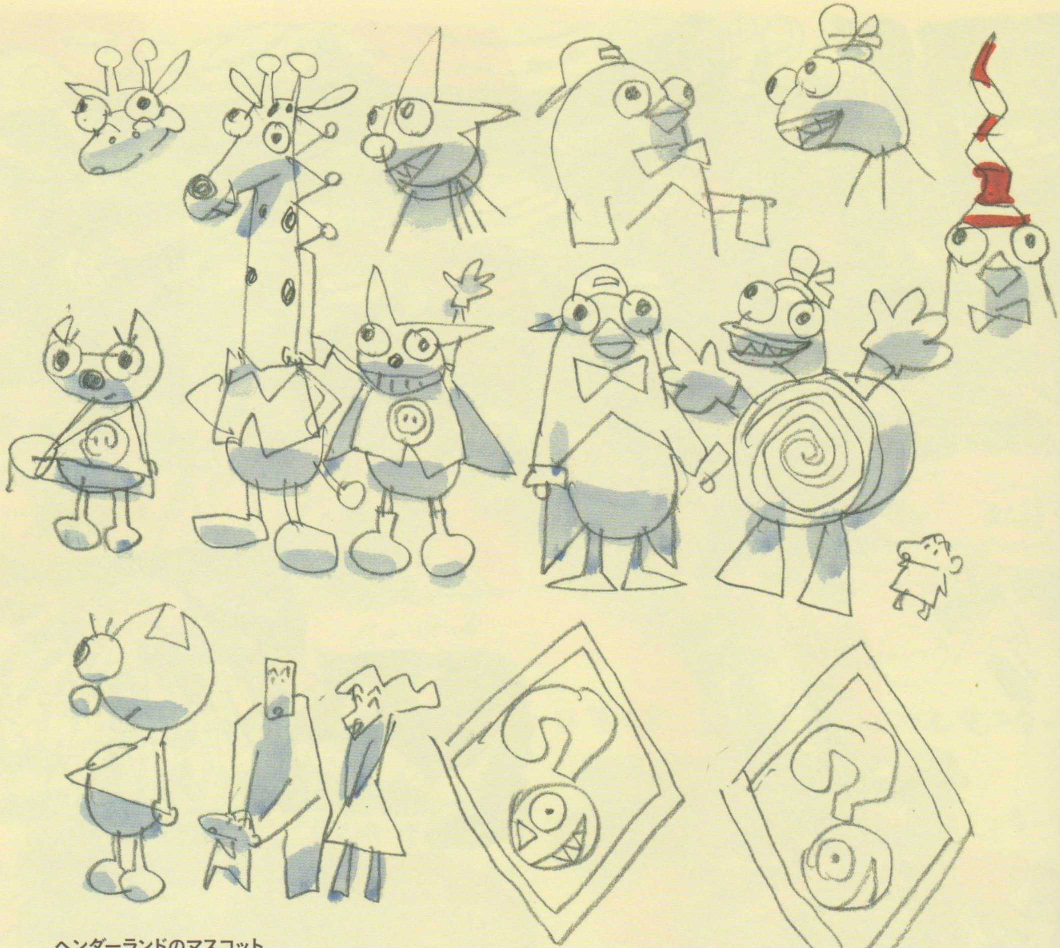


あまり関係なし
歩き
TVで色々な情報など流してる、発車時間
WANTED
$700000
ジェット
モグラを盗んで
逃げている
人間も必要
このアトラクションのみの制服必要?
アメコミ風の色とか（けい光色とか?）
ロボットなど働いてる
橋はミニチュア
さっき下に見えた通路を床ゴトすべって近づいて行く（やっぱり映像）
子供は ちょっとデザインが ダサイけど と言うでしょー
上昇する感あり
タンクの下に入りカベ閉じる
その床ごと下がって行く
1階分ぐらい下がると（松本零士風?）
天井閉じる（これで四方天井マルチスクリーン）
片方扉上がり（もちろん映像）
つづく



少し下り坂になってる 天井にはモニターと窓（本当はこれもモニター）
モニターで こういう風に 座る様指示 受ける
こういう様に 座ると後で 変わる
正面に案内役の ロボット 何故カベから出てるかは 後に分かる
シートベルト たしかめに CAST 回って 来る？
ベルトには銃がついてる

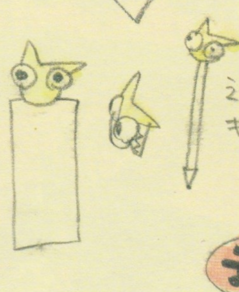

ウィーン
モニターでは外から見たカタチが
Oショット 下の方にも 窓がモニターにも映った!!
くつろいん
ゴゴゴ
まさおくんつかまる
ウイン
ガラスの破片は映像
ムシャムシャ
食べられちゃった
持ってた銃で一斉射撃
ジェットモグラ
あれ
ドボーン!
大爆発!
あっ
だけど マグマが 出て来ちゃった
まさおくんは食われちゃったけど大喜び
掘って脱出
外に出てくると おみやげをいっぱいもらったまさおくんが まっていた
ヒーロー

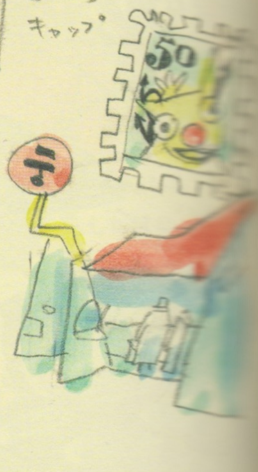


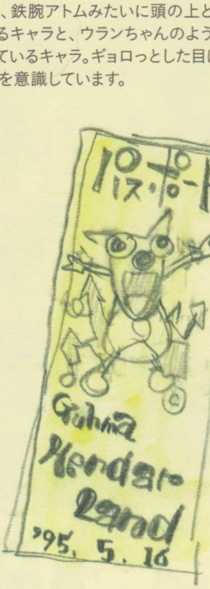
ヘンダーランドのマスコット

今で言う「ゆるキャラ」みたいなイメージで、マスコットキャラクターを考えてほしいという発注もありました。ちょっと、やっつけ感がありますね（笑）。いろいろ描いてみたけど、僕もどれがいいか分からなくて。採用されたのは、鉄腕アトムみたいに頭の上と横からツノが出ているキャラと、ウランちゃんのように両側からツノが出ているキャラ。ギョロっとした目は『セサミストリート』を意識しています。









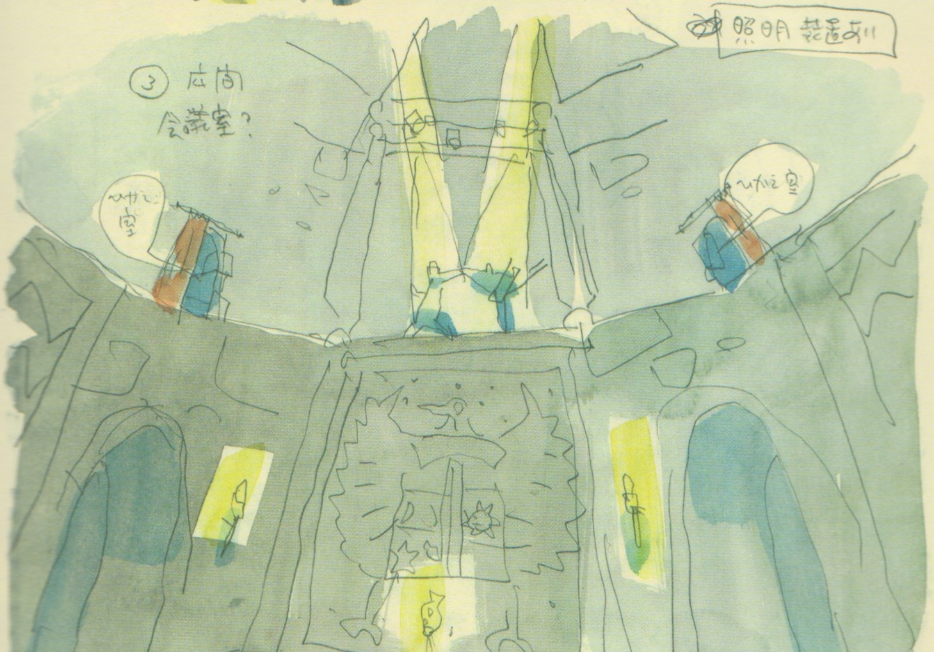


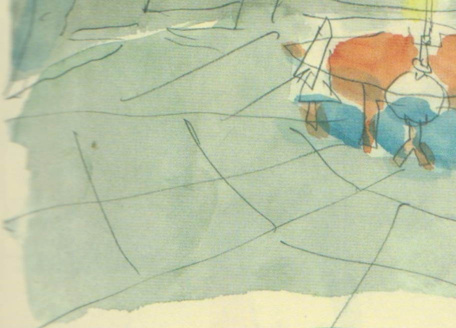


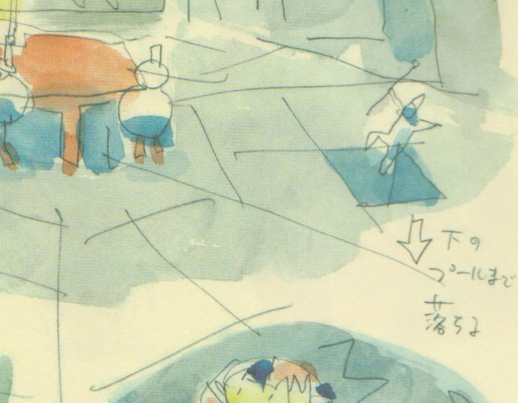


漫画っぽい飛躍を忘れずに

マカオとジョマがバレエを踊るという設定がプロットにあったので、劇場っぽい空間にしています。本郷さんに、お城のぐるぐるしたデザインも気に入ってもらえたので、部屋の中も漫画っぽく、飛躍を忘れないように描こうと思っていました。資料を調べていくと、どうしてもリアルにとらわれてしまうので、現実にはありえないこともそれらしく混ぜるようにしています。

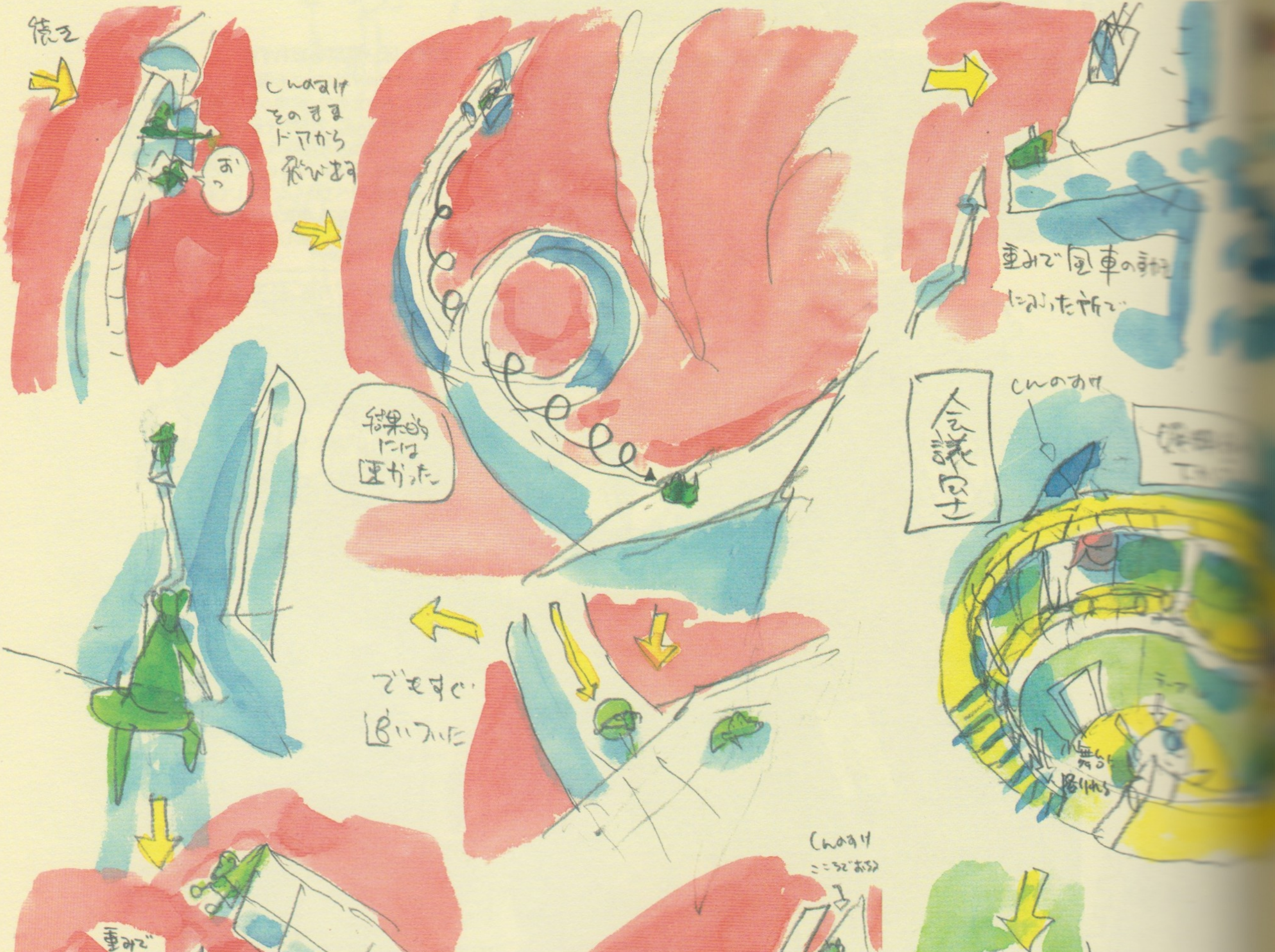






お城で追いかけっこ

オカマの二人としんちゃんで追いかけっこをするシーンです。バレエをやっているという設定がいきるような走り方を考えました。走りながら早いテンポでギャグを入れるのも好きですね。

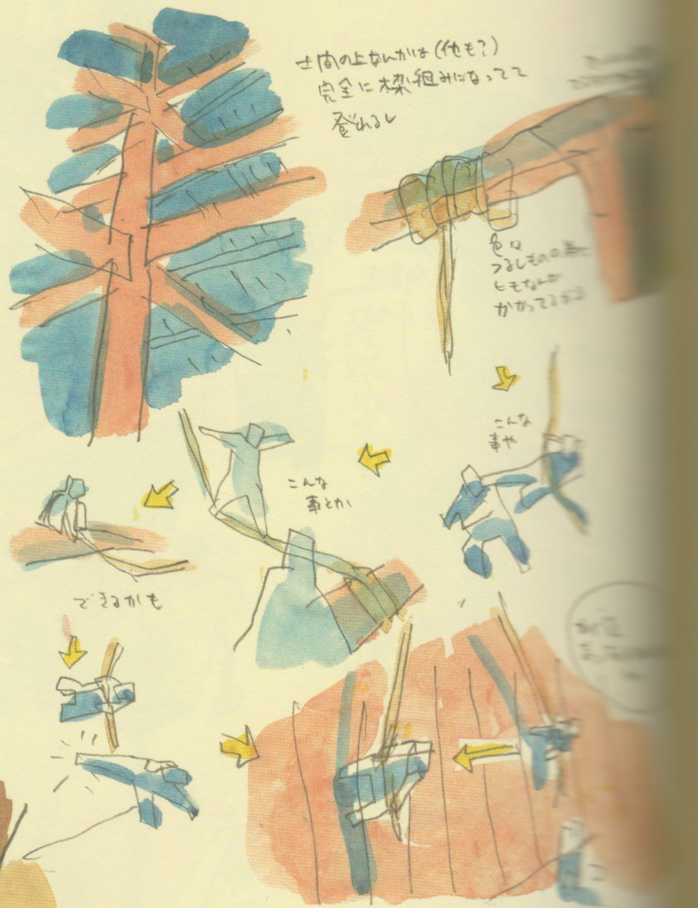



から中へ
ヒユウ〜
風向きが 逆になって
逆に下の穴へ
いしょうなんかが おいてあり
続く
続き
ベネチア
ガラス皿
グラス 置き
石落としから 外へ出る
しんの介
追って飛び降りたら しんのすけはカクレてた
パリン
そのまま 大広間の 天グラスにつこむ
ドカ!

映画クレヨンしんちゃん　暗黒タマタマ大追跡（1997）

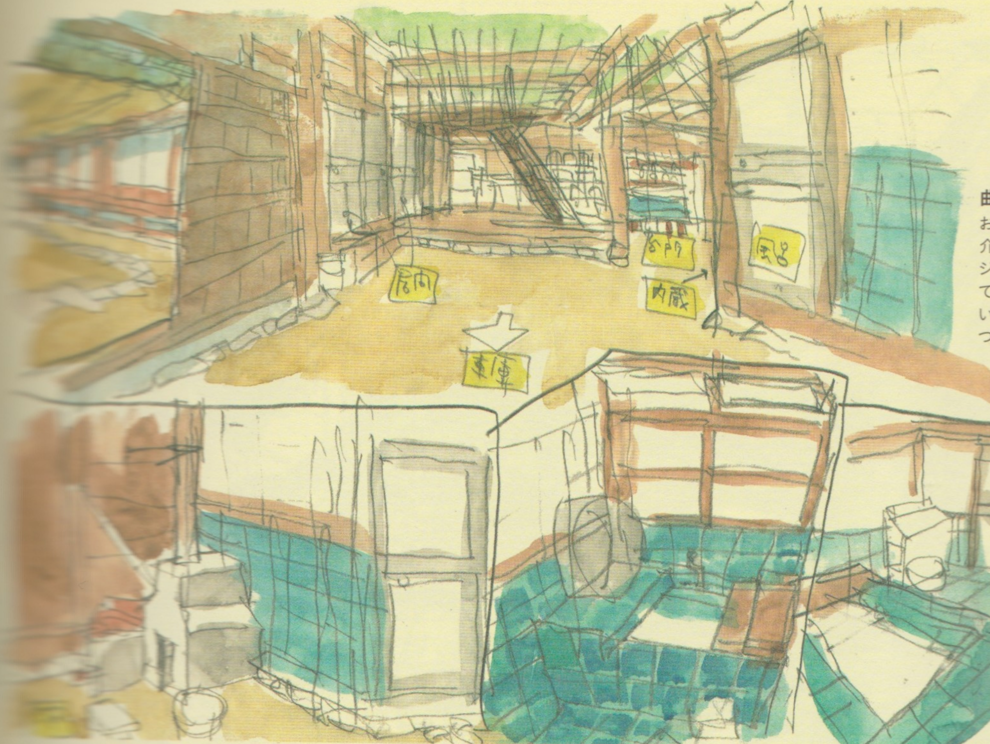
監督／原恵一　設定デザイン・原画／湯浅政明

　この作品で、監督が本郷みつるさんから原恵一さんにバトンタッチしました。原さんはリアルな世界観を志向される方なので、設定も
ものに寄せて考えています。現実世界を舞台にしているので、ロケーションを調べるのが大変で、量的にはあまりたくさんの設定を
した。
　また、『ヘンダーランドの大冒険』の後は、演出をやりたいと真剣に考えるようになっていました。基本的に、どのアイディアを使う
や演出が決めるので、設定デザインよりも直接的に世界を作り出せるんですよね。自分が面白いと思ったアイディアを映像で使いたい
がどんどん高まっていた頃でした。



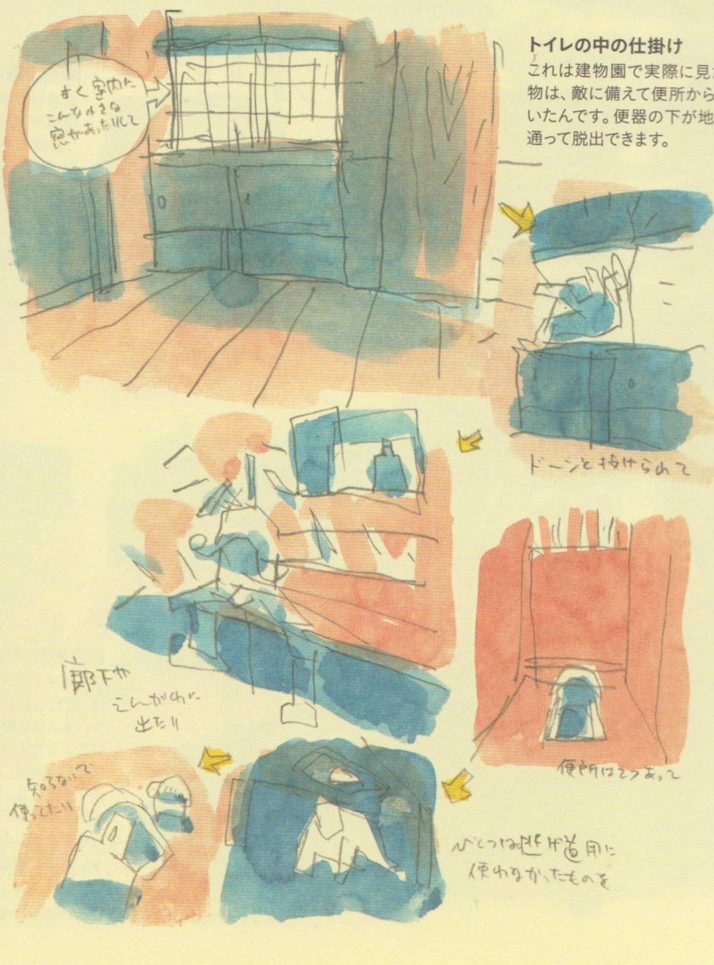


カンフーアクション
曲り家に梁があるので、そこでアクションを
考えていました。ひもを使って壁を走ったり、
カンフー映画のようなイメージですね。原さんは
ションもリアルに見せるので、格闘技のような
ども意識しています。



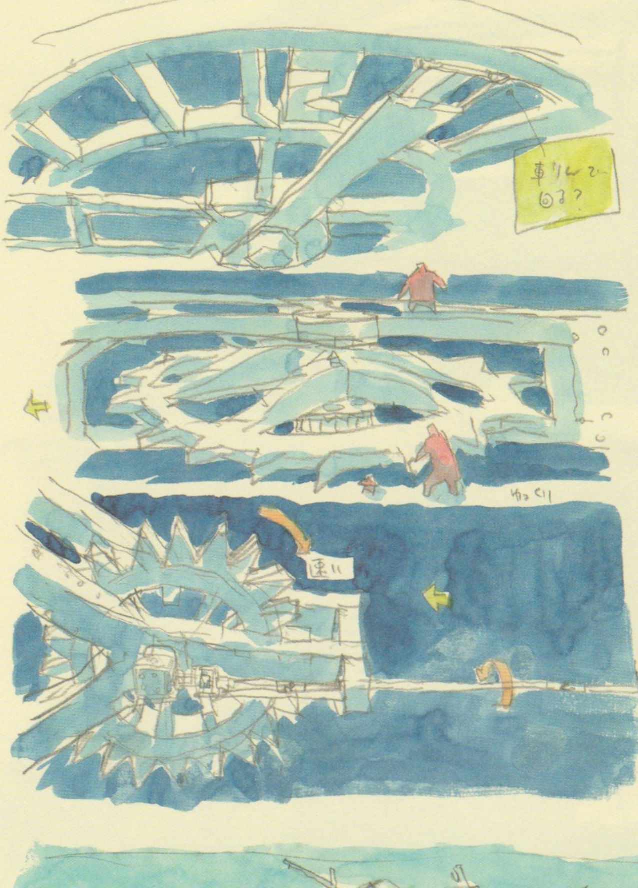
曲り家
おばあちゃんの家とかテレビで紹介される田舎の家のようなイメージです。お風呂やトイレは本編に出てきませんが、全体が把握できないと設定を作った感じがしなくて、つい描いてしまいます。

トイレの中の仕掛け
これは建物園で実際に見た仕掛けです。そこの建物は、敵に備えて便所から逃げられるようになっていたんです。便器の下が地面になっていて、床下を通って脱出できます。









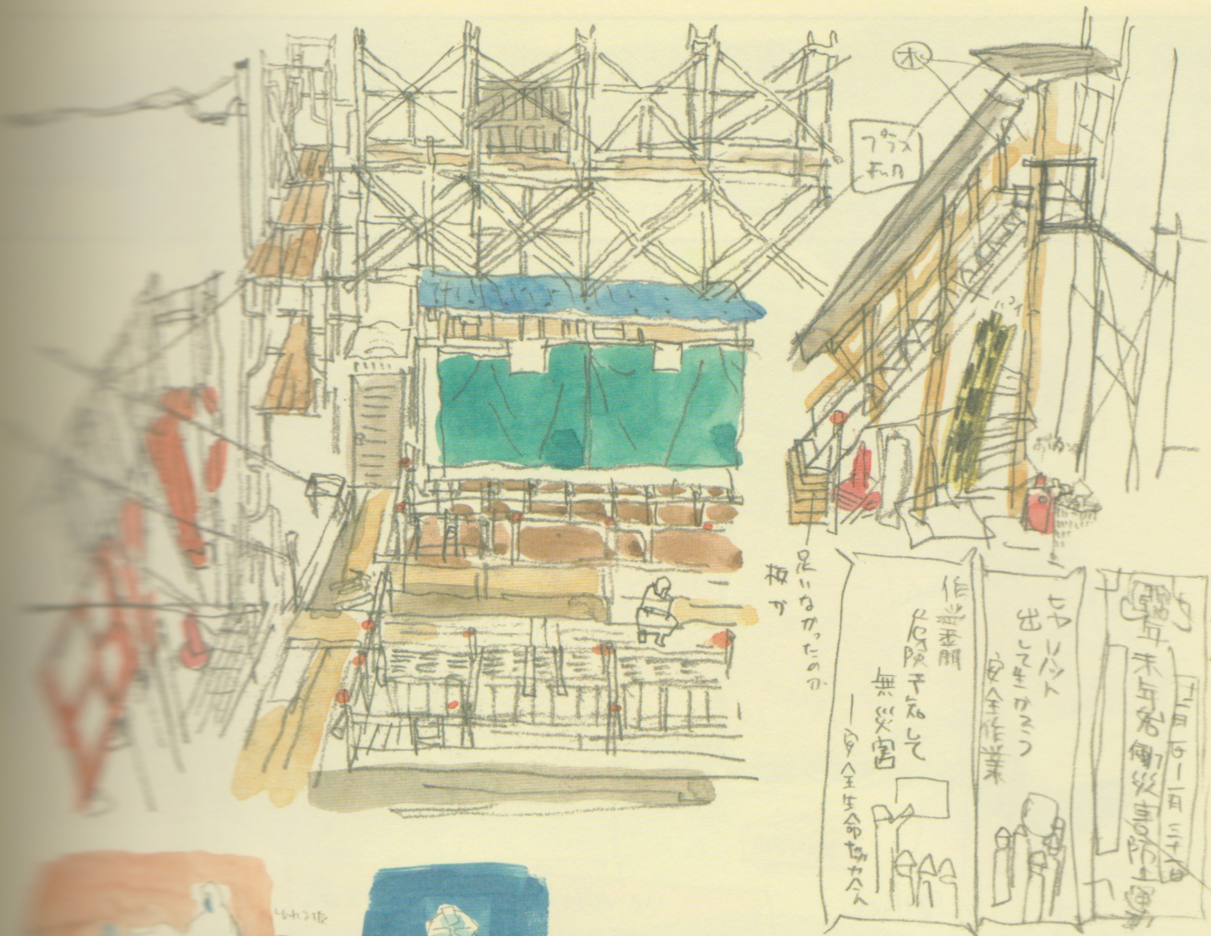
珠由良族の村

舞台は東北の山間の村と決まっていました。僕は平地で生まれ育って、身近に山がなかったからイメージが出てこなくてけっこう大変でした。



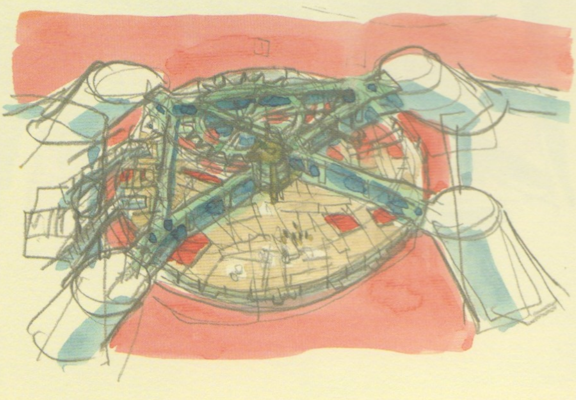
巨大時計がついたビル

クライマックスの舞台は高層ビル。原さんは、だだっ広い場所に、ぽつんとビルが建っているような開発時のお台場をイメージしていたようです。実際にビルのアイディアのベースにしたのは、大阪にある展望台付きの「梅田スカイビル」で、展望台を巨大な時計にしています。ベタですが、時計を使ったアクションも考えました。針の上に乗ったら、落ちちゃいそうで怖いだろうなとか。









[illegible]手

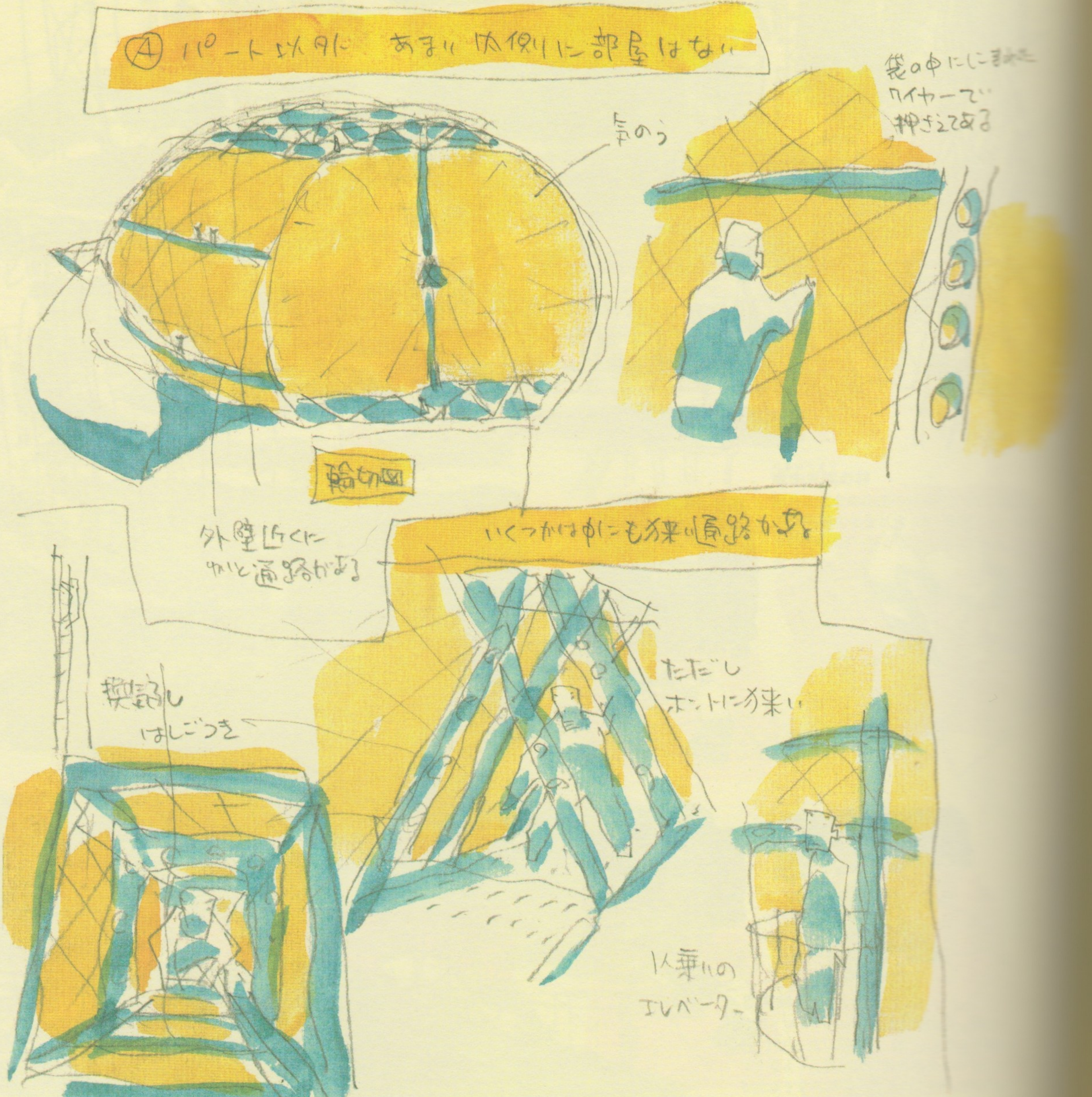
[illegible]れる重機も描きました。これはアイディア出しのスケッチな[illegible]ここから提出用に清書していくのがとにかく大変でした。[illegible]たくさんあるので、窓を一個ずつ描いて、歪んでいるとま[illegible]して……。今までになくしんどかった思い出があります。

映画クレヨンしんちゃん　電撃！ブタのヒヅメ大作戦（1998）

監督／原恵一　設定デザイン・原画／湯浅政明

『ブタのヒヅメ大作戦』は作品のスケールも大きくなって、舞台全体を把握した上で設定を作ることは難しくなっていました。話が
現実にある場所で展開するお話だったので、新たにデザインするものは少なめでしたね。

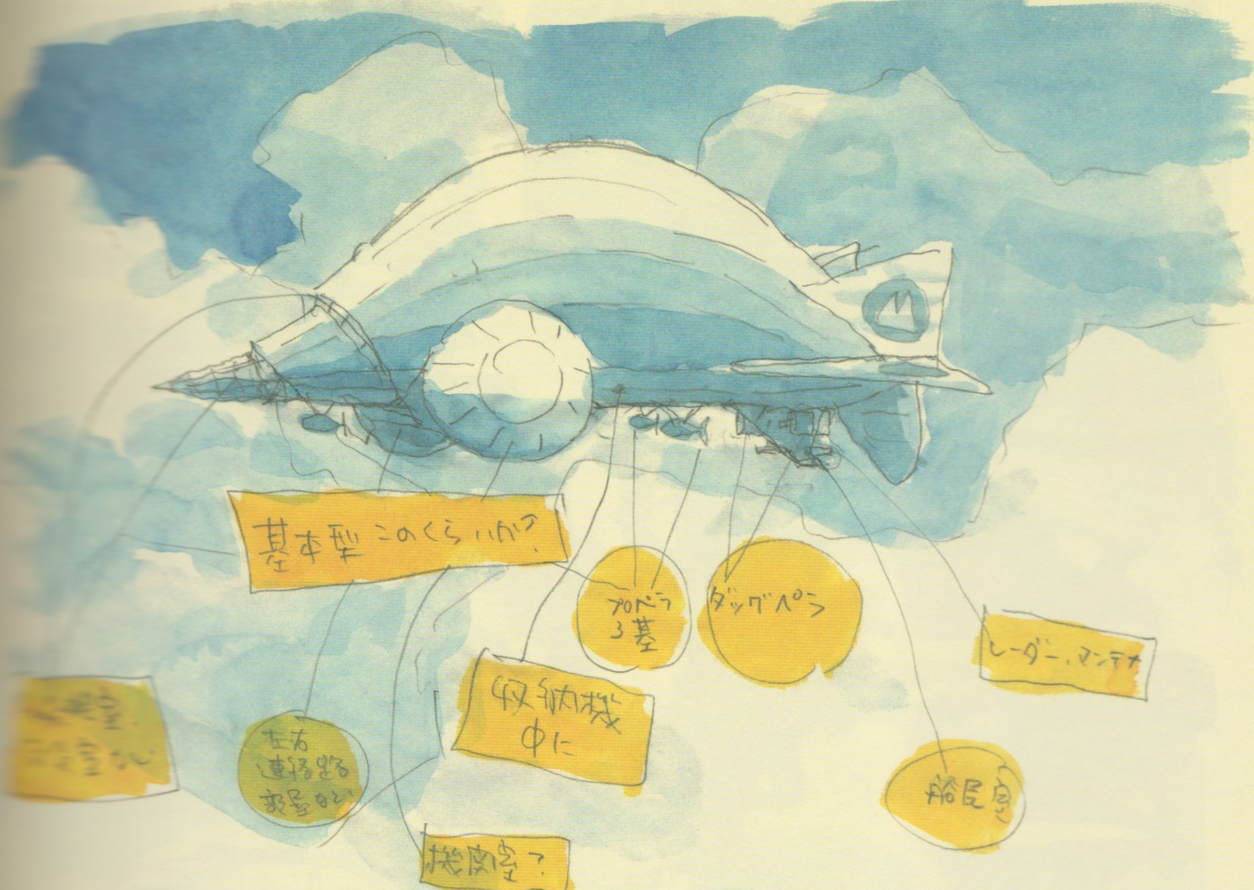
この頃は、監督の原恵一さんの要求にどう応えていくかを考えながら設定を描いていました。メインの発注は飛行船のデザインで、
ザイン案を出した中から原さんにいくつか方向性を絞ってもらっています。

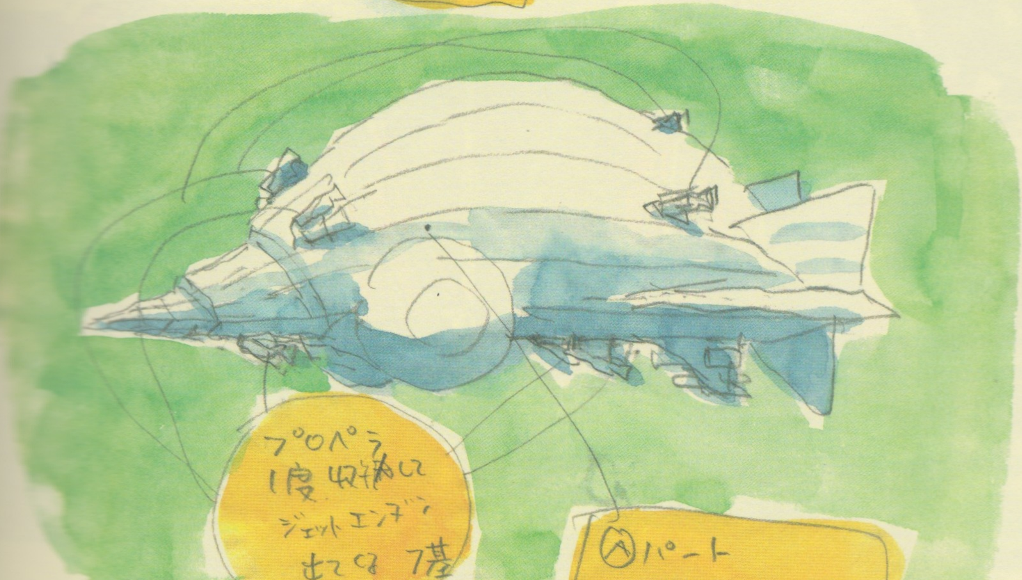




動けるスペースを多く作る

日本には今、有人の飛行船が一機しかない
少なく探すのが大変でした。僕は調べるまで
もいっぱい人が乗っていると勘違いしてい
も、調べてみると、いちおう中にも人が通
で、その隙間を移動できるようにしました。
も動けるスペースが多くなっていると思います。





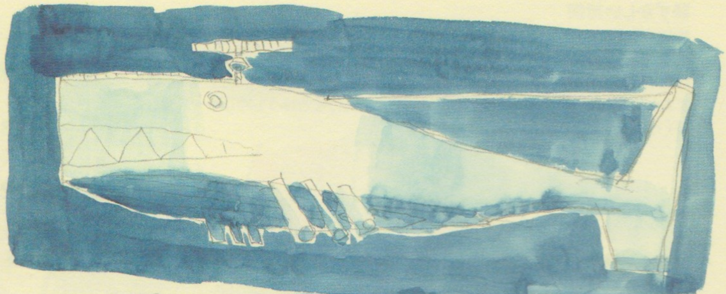
[illegible]

[illegible]ってもらった中から、最終的に鳥の顔に見[illegible]デザインを選びました。ある程度リアルに見[illegible]デザイン的にも面白い形がいいなと。



車輪

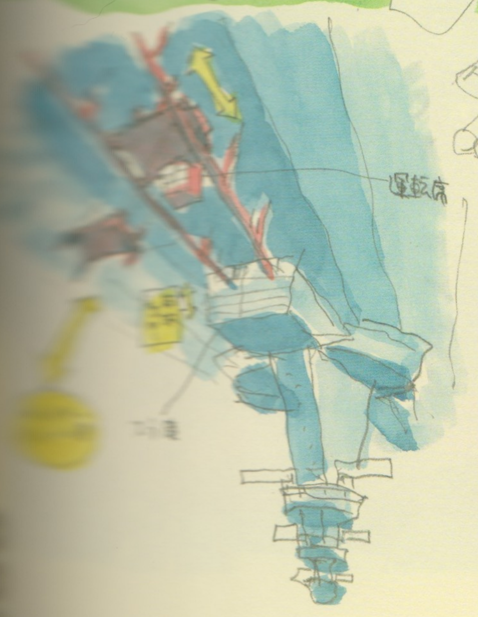




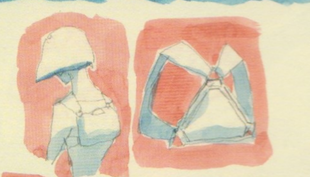


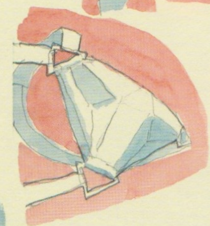






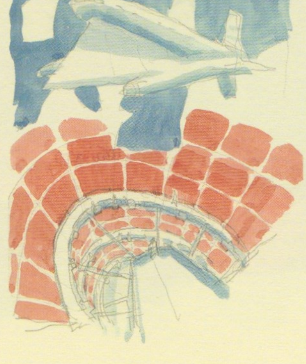


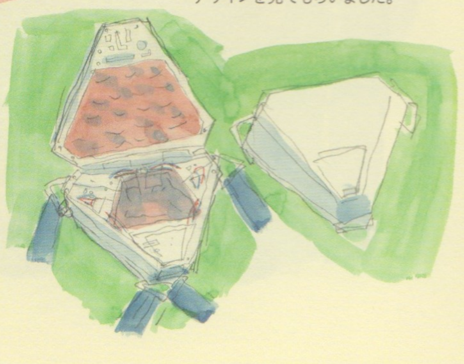




飛行船・デザイン案

丸のついている絵が、原さんが選んだデザインです。普段は、デザイン案がたくさん浮かんだときも、どれがいいか自分で絞っているんですが、このときは自分ではどれもありな気がして。原さんはリアル志向だから、どういう形を好むのか気になり、複数のデザインを見てもらいました。





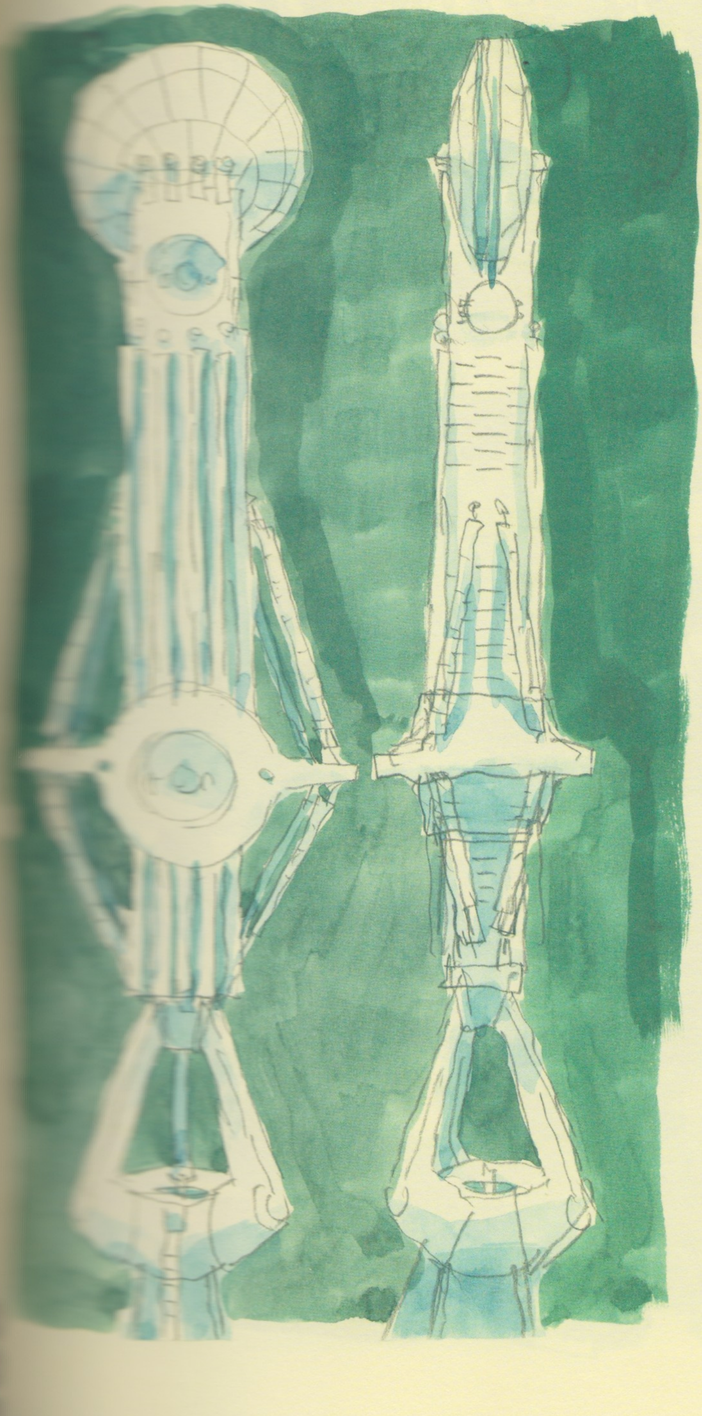
恥ずかしい拷問

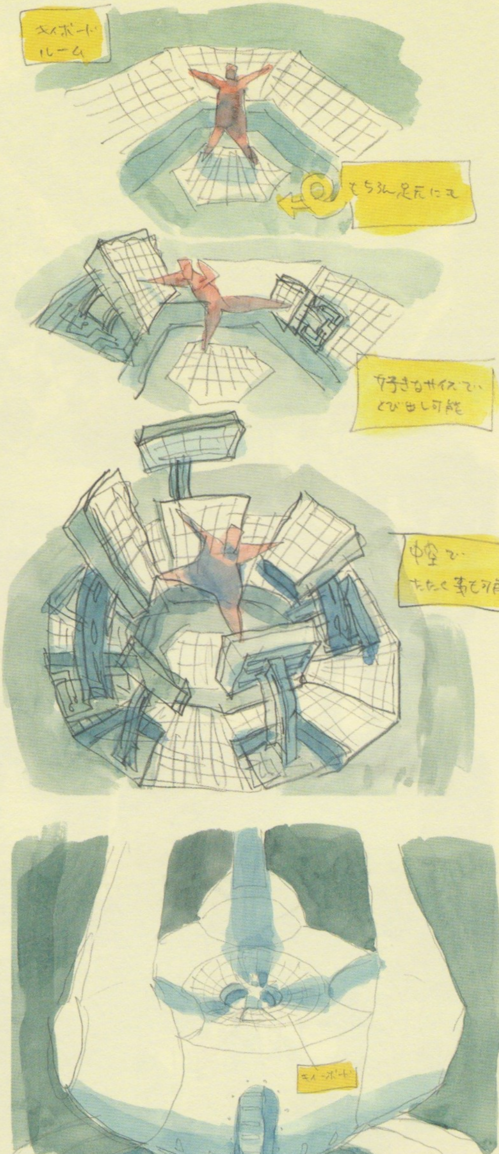
拷問の方法を考えてほしいという発注があって描いた絵です。拷問といっても、面白いものがいいですよね。本編では、CG合成で恥ずかしい姿になるという案が使われました。もうひとつ考えていたのが、強制的に変なポーズをさせて、恥ずかしい思いをさせるという案。これは、拷問を執行するほうも同じポーズをしなくちゃいけません。



[illegible]デザイン

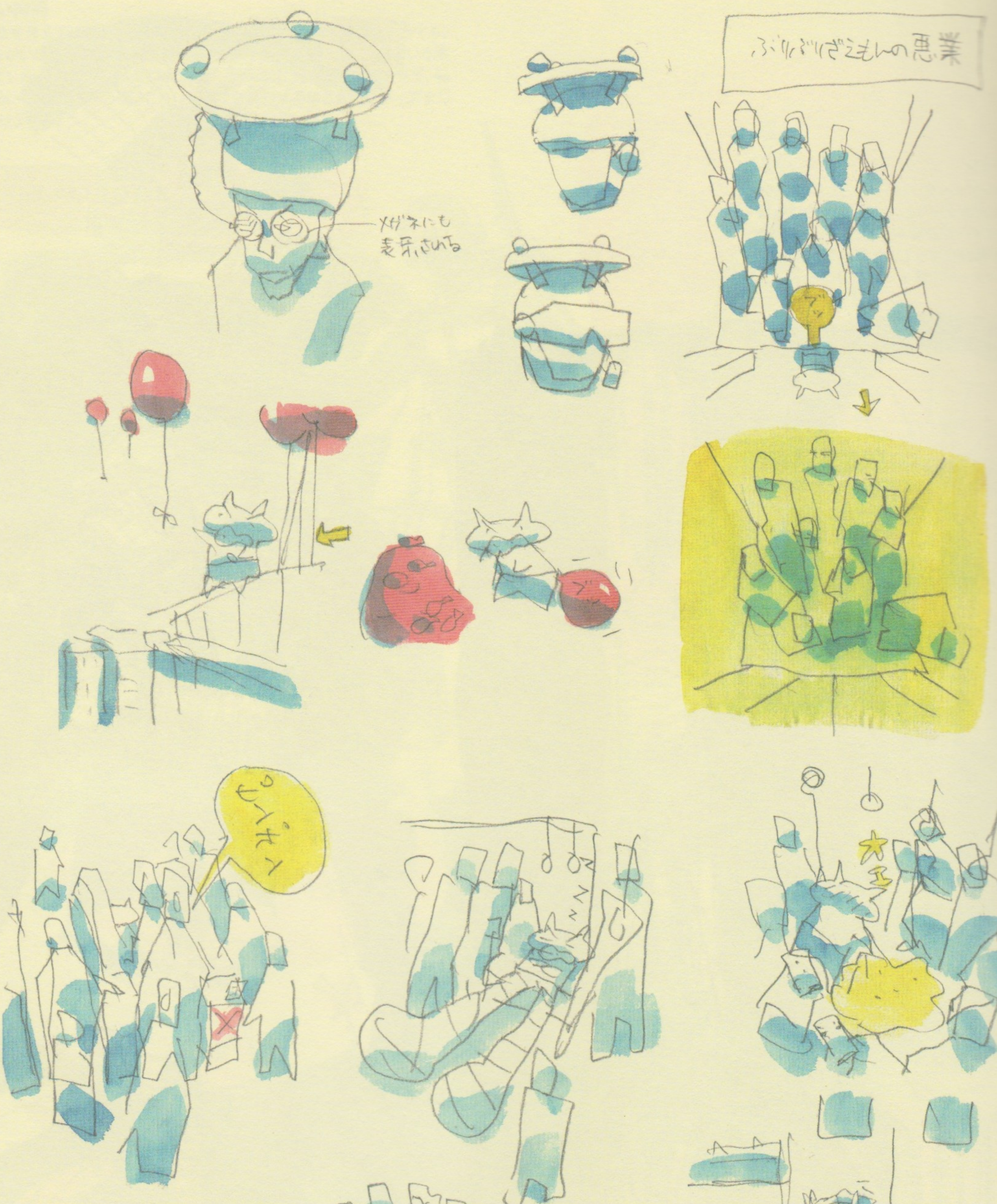
[illegible]ンピューターは、CDのシルエットに[illegible]というと、当時、自分的に一番[illegible]ージが音楽CDだったからです[illegible]になっていたので、最新のテク[illegible]ージで使っていました。





ミュージシャンのように操縦

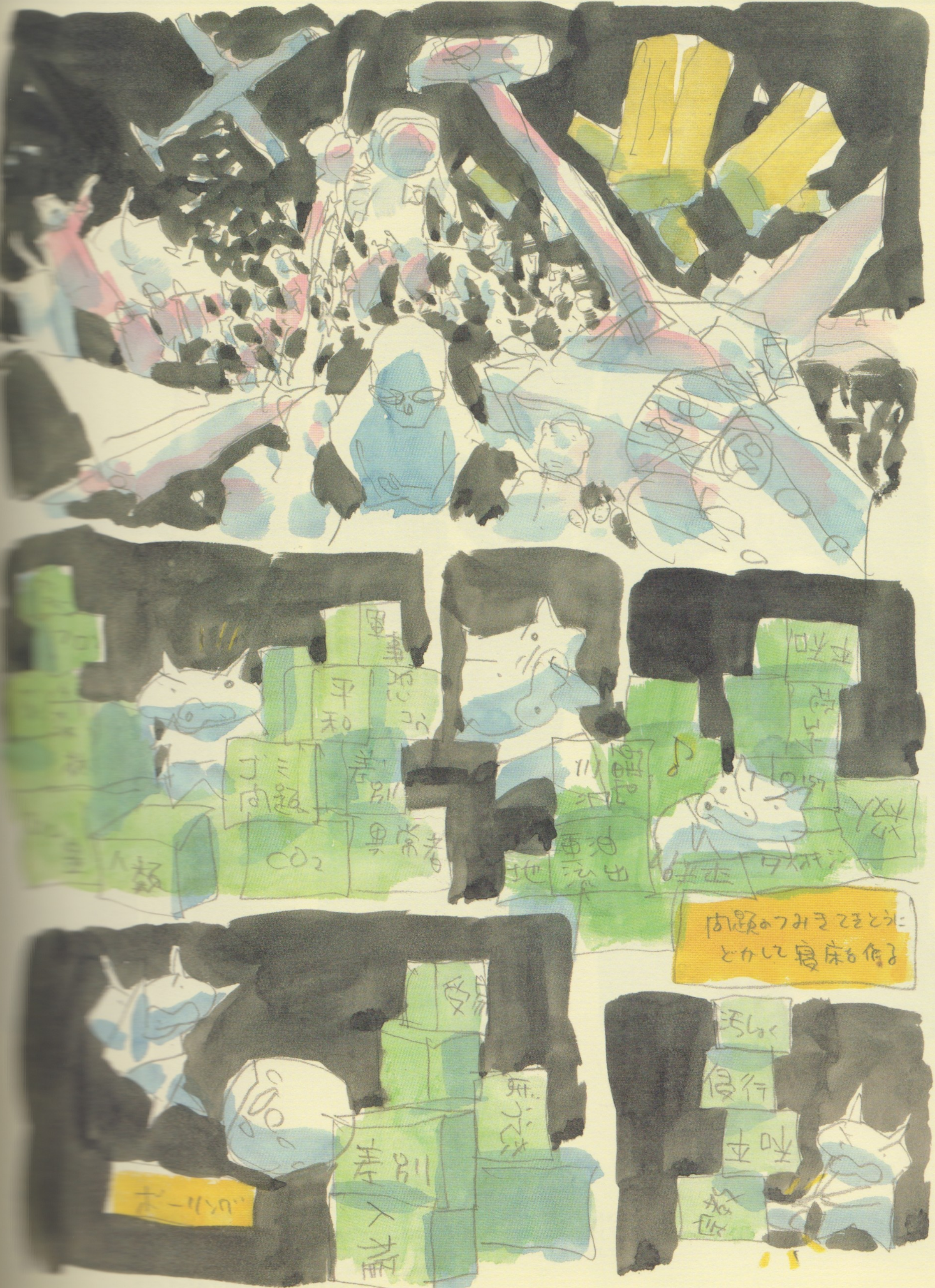
メインコンピューターの下部分にあるキーボードルームです。キーボードが周りを囲んでいて、全身を使いながら操作します。たくさんのキーボードを一度に演奏しているミュージシャンのような感じですね。







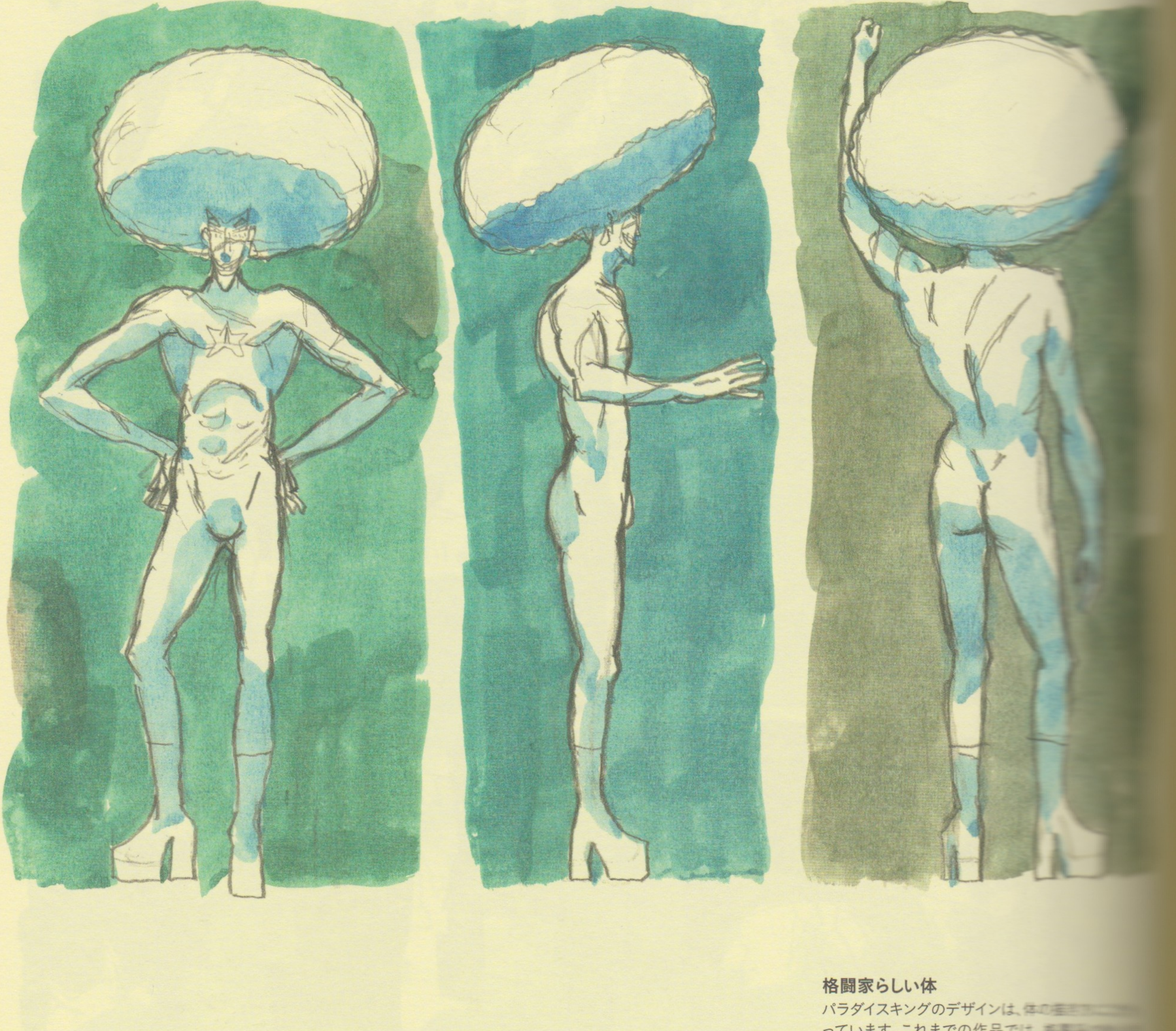
ぶりぶりざえもんの悪行
「公共の困る人あるある」みたいなイメージです。右下の絵は、カツラがズレているところ。周りの人は視線のやり場に困っています。


平和
ゴミ問題
差別
異常者
CO_2
重油流出
問題のつみきでをどうに
どかして寝床を作る
ボーリング
汚しょく
差別

映画クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶジャングル（2000）

監督／原恵一　設定デザイン・キャラクターデザイン・原画／湯浅政明

設定デザインの他に、パラダイスキングや猿のキャラクターデザインも担当しました。この作品は、無人島が舞台になっています。
現実離れした個人的な空間だったり、1970年代のサイケデリックなイメージだったりして考えやすく、たくさん設定が描けて楽し
船はパラダイスキングのお城でもあるので、ひとつの世界を作り上げた充実感もありました。



格闘家らしい体

パラダイスキングのデザインは、
っています。これまでの作品では、
は、いつも胸を張って、腕もちょっと
いるようなマッチョな体型でした。
ーとか好きな格闘家を見てみると、
をしていて、たいがいは背筋が大き
きている体型なんです。胸よりも
る感じですね。パラダイスキングは、
を意識して描きました。

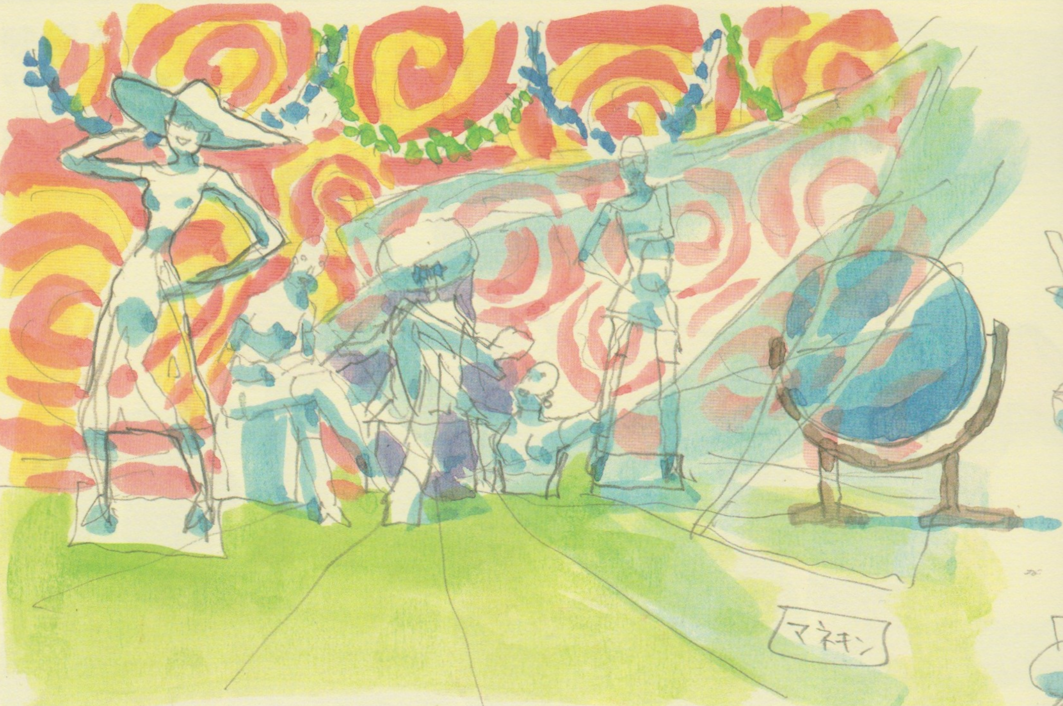


[illegible]する

[illegible]するデザインを意識しました。アクションシーンで、服が汚[illegible]するので、細かいデザインだと描くのがめんどうで、動きに影[illegible]パラダイスキングの尖ったえりは、動きをつけるときにけっ[illegible]しておけばよかったと後になって後悔しました……。キャ[illegible]も想定してデザインを考えないといけませんね。

ラブ＆ピース

彼は1970年代くらいにジャングルへ渡ってきたファンキーな人という指定がありました。それで、頭をアフロにして、服のデザインはラブ＆ピースなイメージで花柄を入れ、サイケデリックな印象にしています。





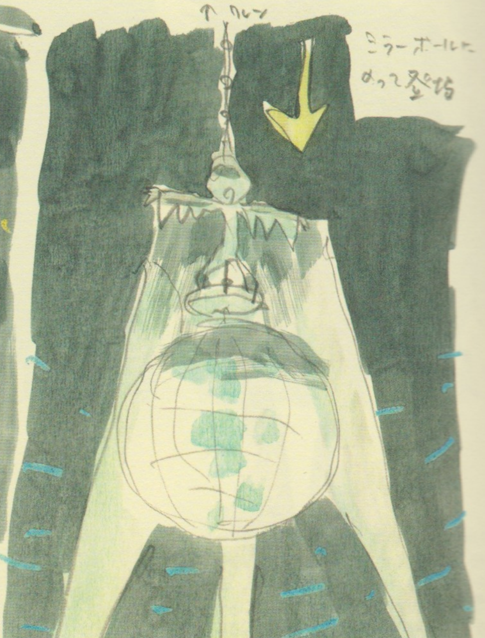
アーティスティックでちょっと痛々しい

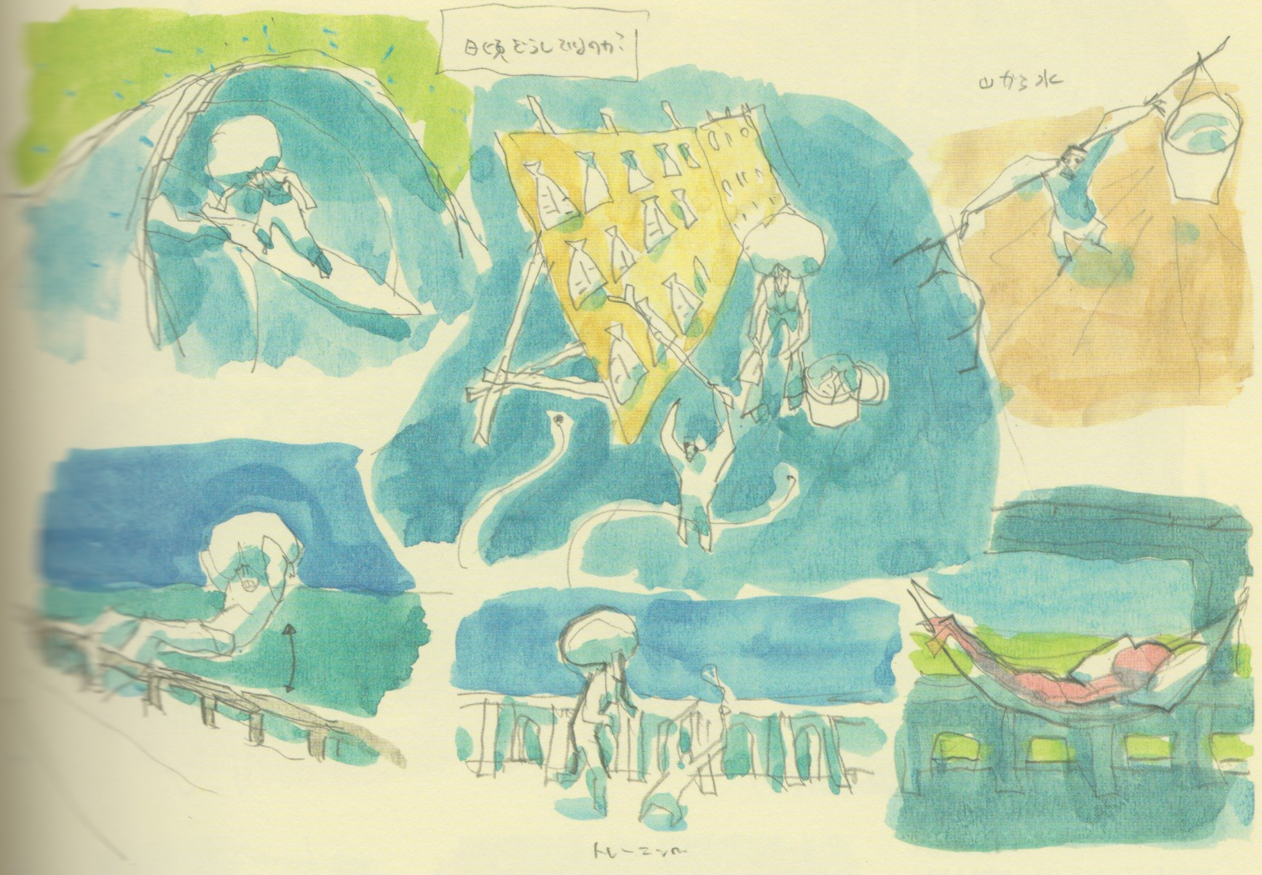
パラダイスキングの部屋は、アーティスティックな60年代のイメージです。ちょっと痛々しい感じもありつつ、『時計じかけのオレンジ』に出てくるようなマネキンが周りに立っています。

ゴージャスに登場

登場シーンで流す曲は、あらかじめ原さんのほうで決めているものがありました。それがジャングルっぽいファンキーな曲だったので、ショウアップされた登場のしかたを考えています。



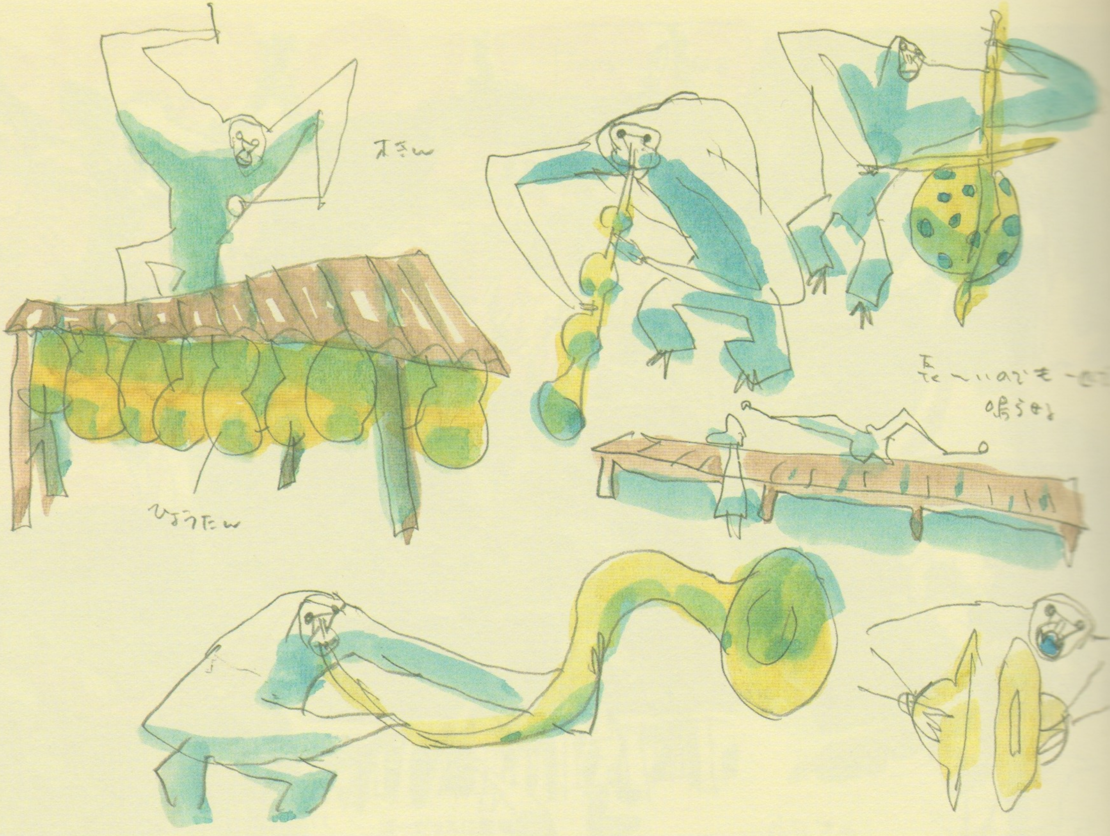






[illegible]

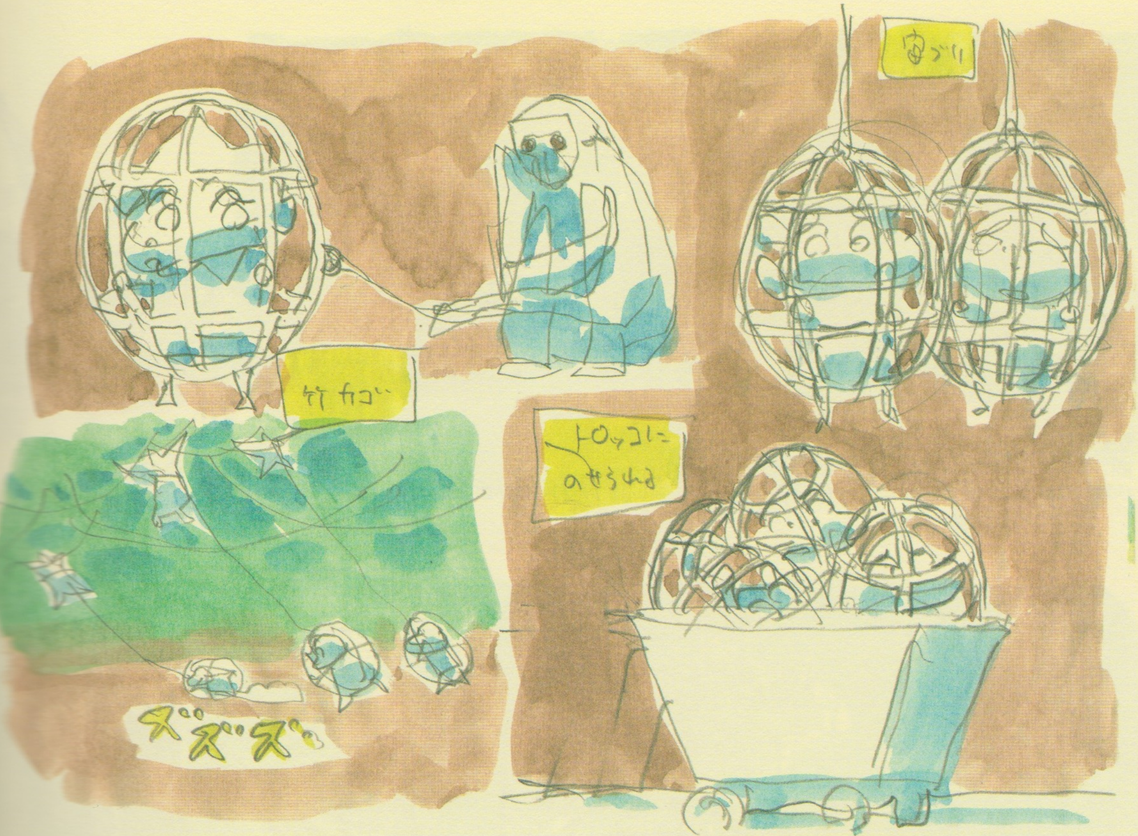
[illegible]っぽさがある人。[illegible]あって、ずっと[illegible]から苦労もにじん[illegible]一人で生きてい[illegible]雰囲気も出した[illegible]でも便座に座[illegible]と家族に怒られ[illegible]ったので、一人[illegible]「[illegible]も気にせず[illegible]」と思ったんで[illegible]見晴らしのいい[illegible]ば、このキャ[illegible]せそうだなと。[illegible]です。自分の夢か[illegible]（笑）。





テナガザル

手を使って歩く姿が特徴的で面白いですよね。動物は、動きが分からないとデザインしづらいので、できるだけ実物を見るようにしています。テナガザルは動物園になかなかいなくて、動いている映像を一生懸命探して描きました。



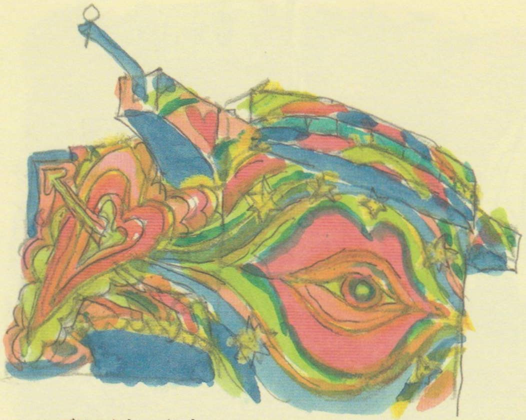




トロッコ

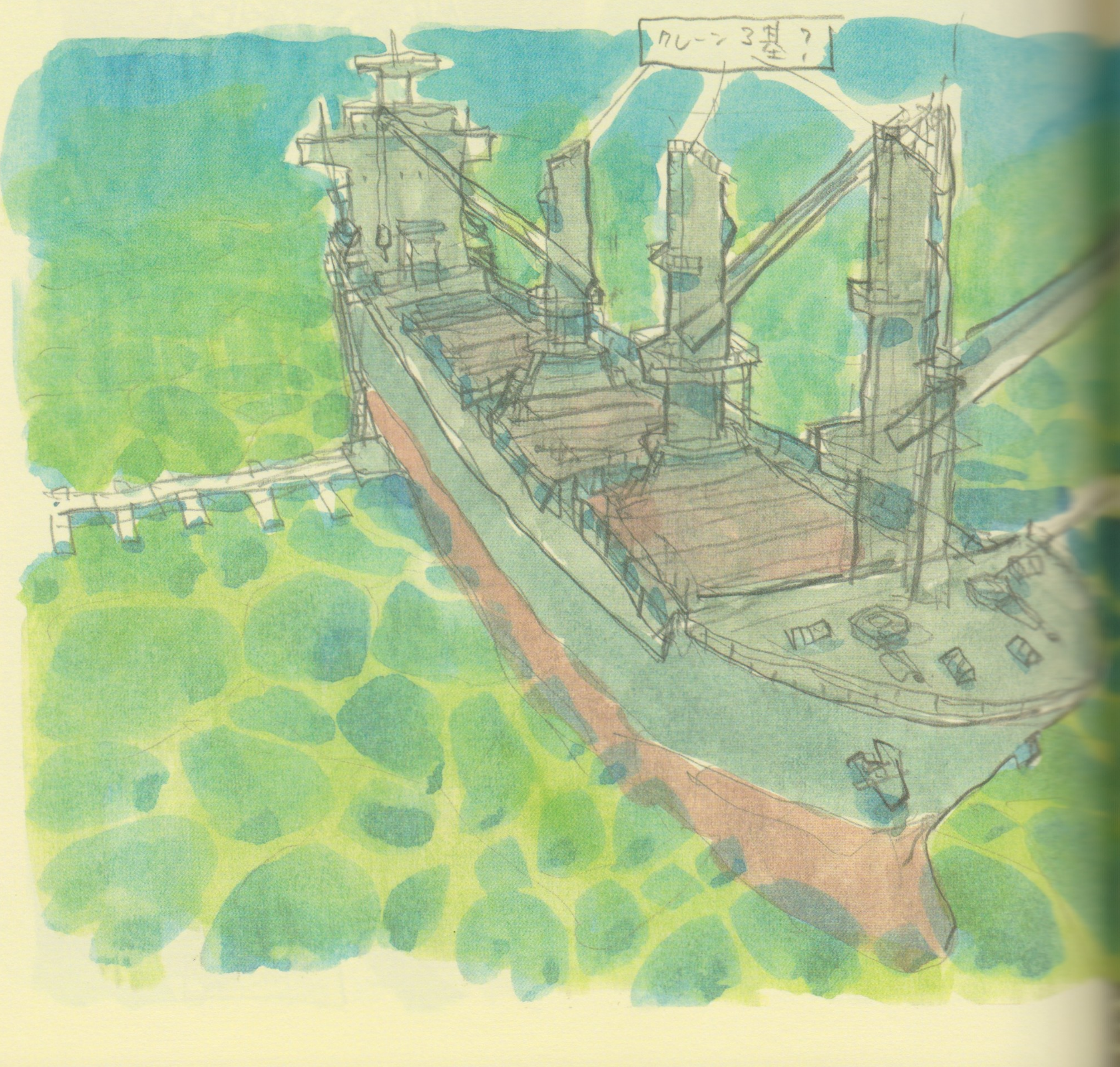
これもしんちゃんがカゴに入っている絵ですね。この頃にはもうインターネットが普及していて、制作の人が画像検索して資料を持ってくるようになりました。持ってきてもらったものにあまりいい資料がなくて、そういう調べ方には懐疑的でしたが、自分でトロッコを画像検索してみたら、いろんないい画像がたくさん出てきて。こんなにいっぱいトロッコマニアがいるのかと驚きました（笑）。

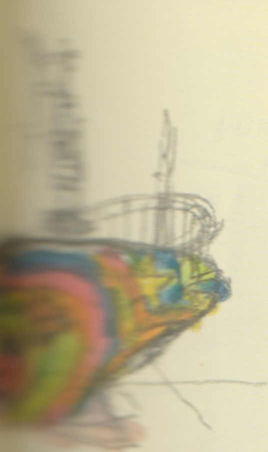






サイケデリックなペイント
船にペイントがほしいとリクエストがあったので、サイケっぽい模様を入れました。
パラダイスキングは、60年代、70年代が好きな人なので、ちょっとアート志向があると思っていました。







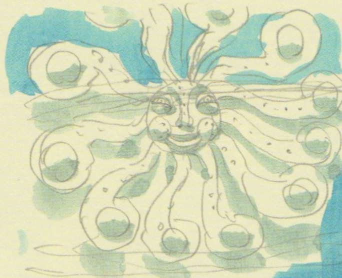


構造が全面に出たシンプルなかたち

リアルな設定を描く場合は、参考にできるものが必要なので、このときもモデルになる船を探しました。探した基準は、できるだけ船らしい構造が全面に出ていてシンプルに描けるもの。ベースにしたのは「船の科学館」につないである羊蹄丸だったと思います。

質感を変えて描く

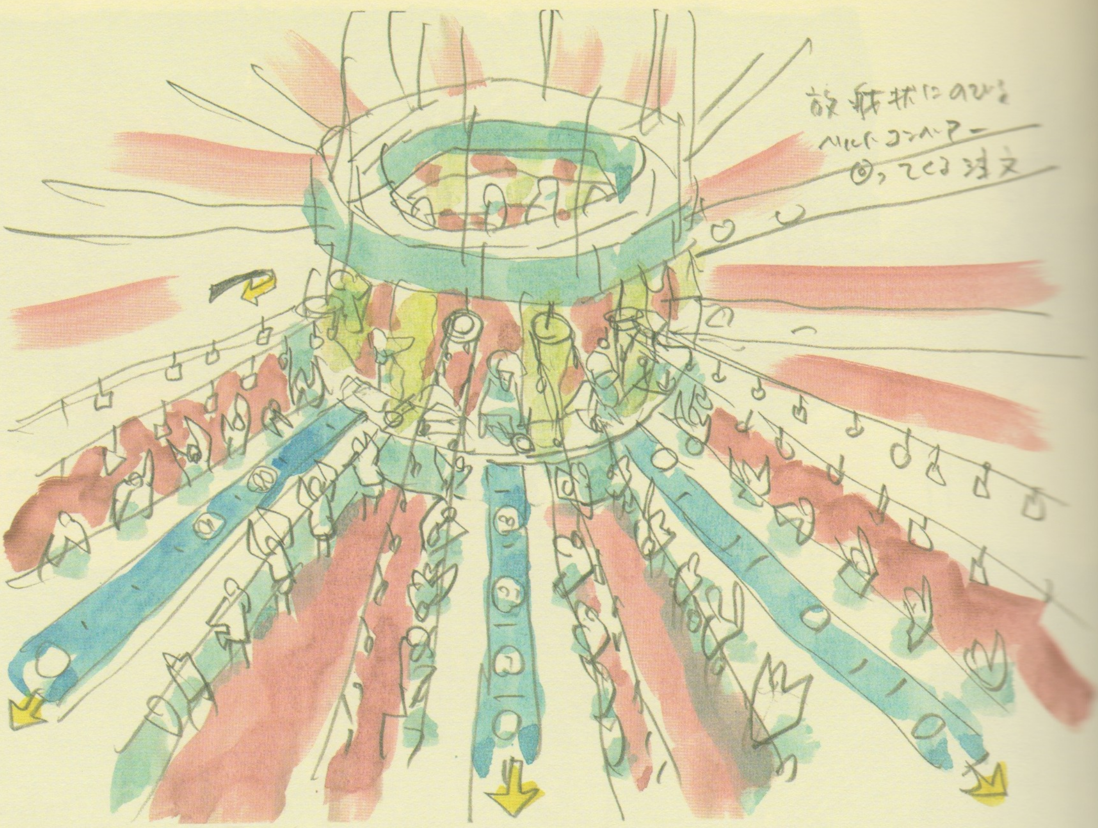
船の周りのオブジェは、猿に作らせているという設定です。この頃、僕の中で質感を変換させるのが流行っていて、花や動物をブリキの材質で作っているイメージで描きました。花のオブジェで風力発電もできそうですね。

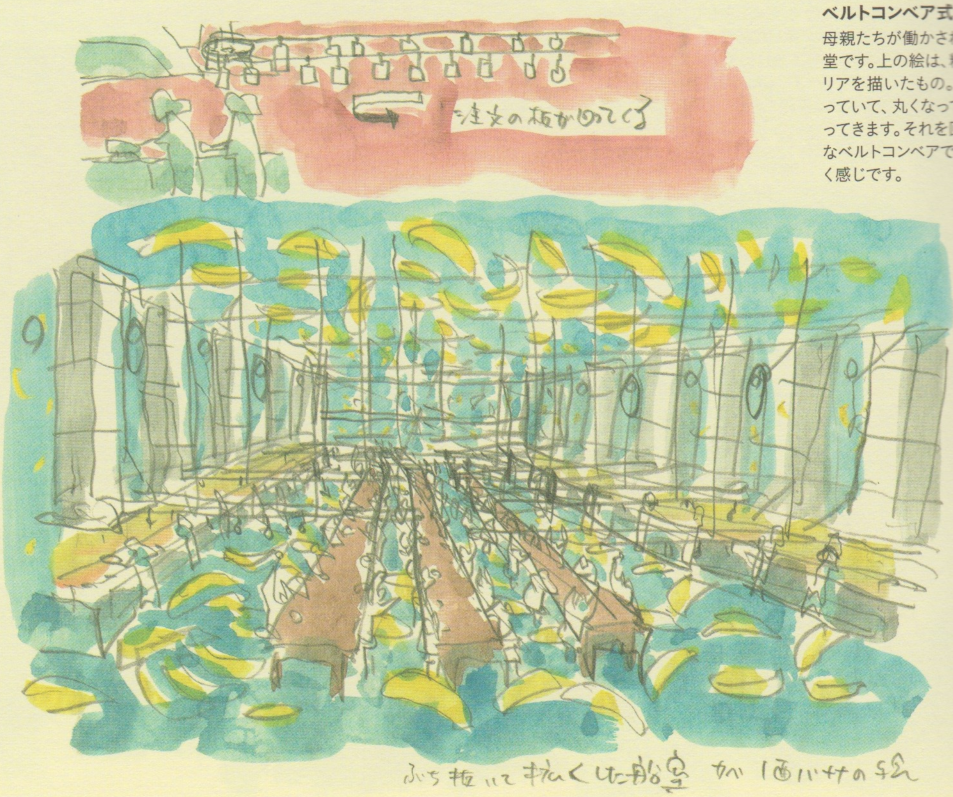




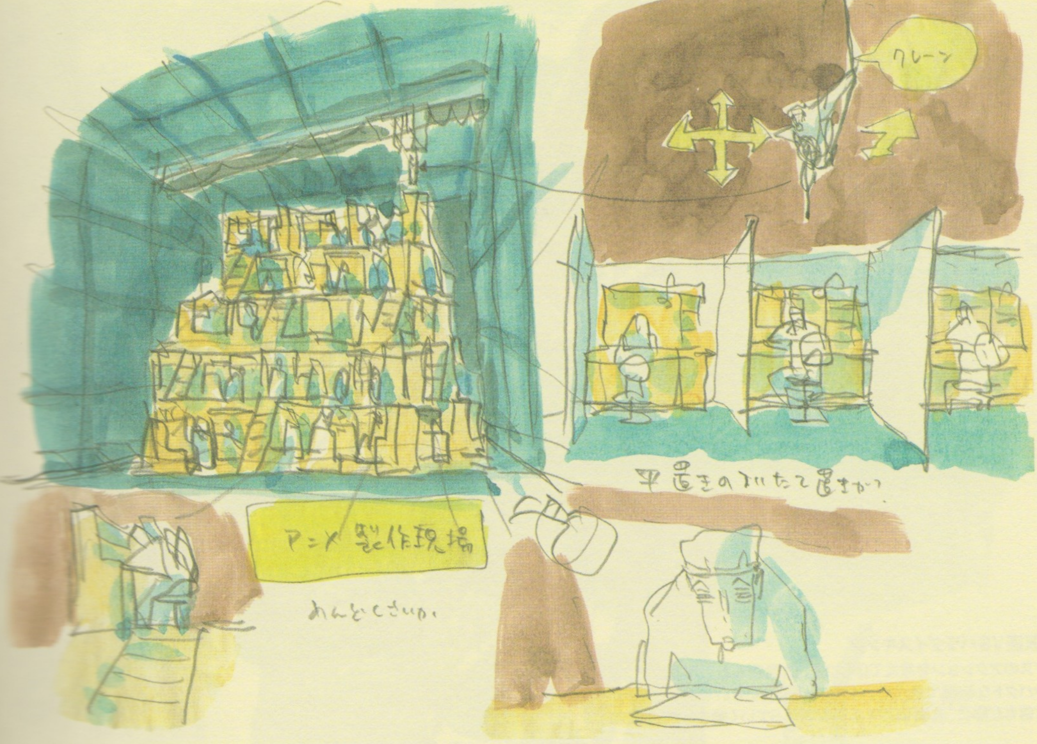




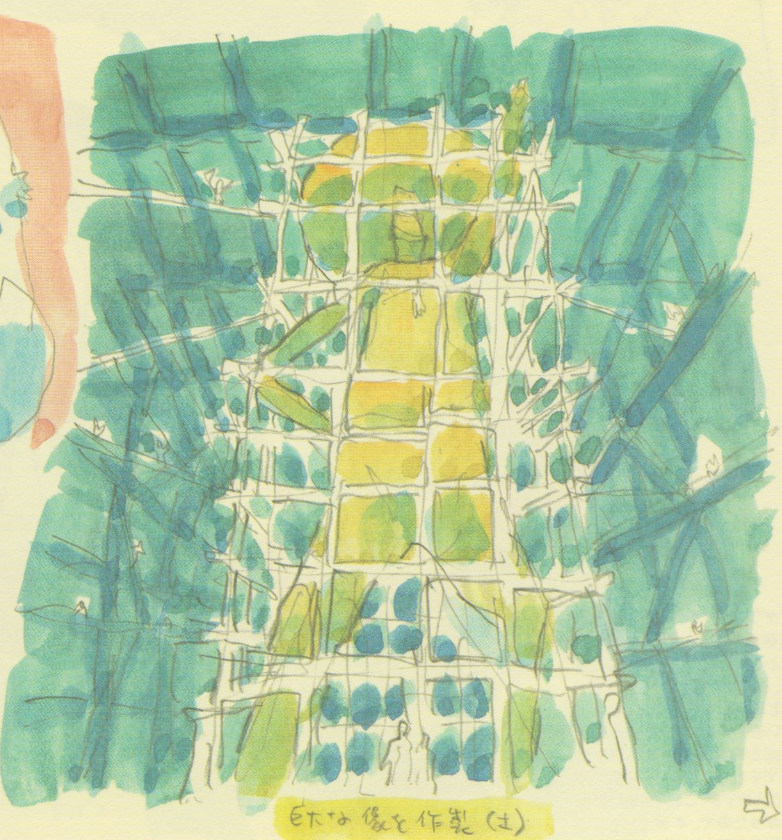




ベルトコンベア式の[illegible]
母親たちが働かされてい[illegible]
堂です。上の絵は、[illegible]
リアを描いたもの。[illegible]
っていて、丸くなってい[illegible]
ってきます。それを[illegible]
なベルトコンベアで[illegible]
く感じです。



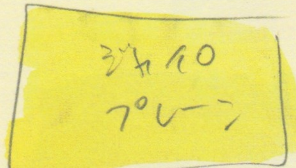


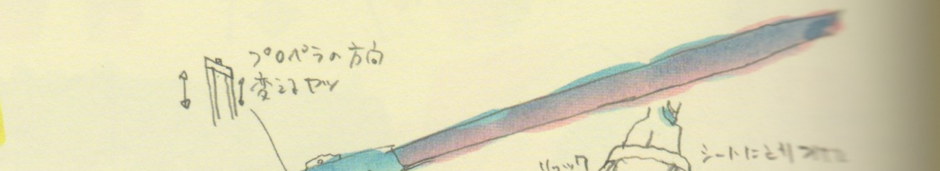
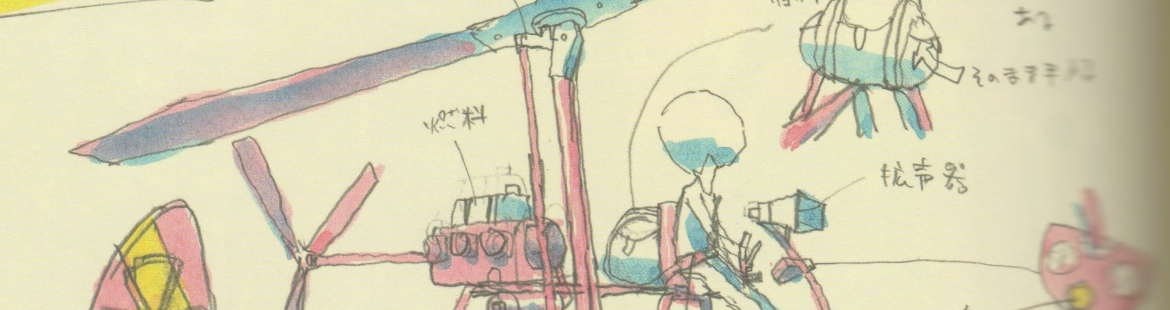


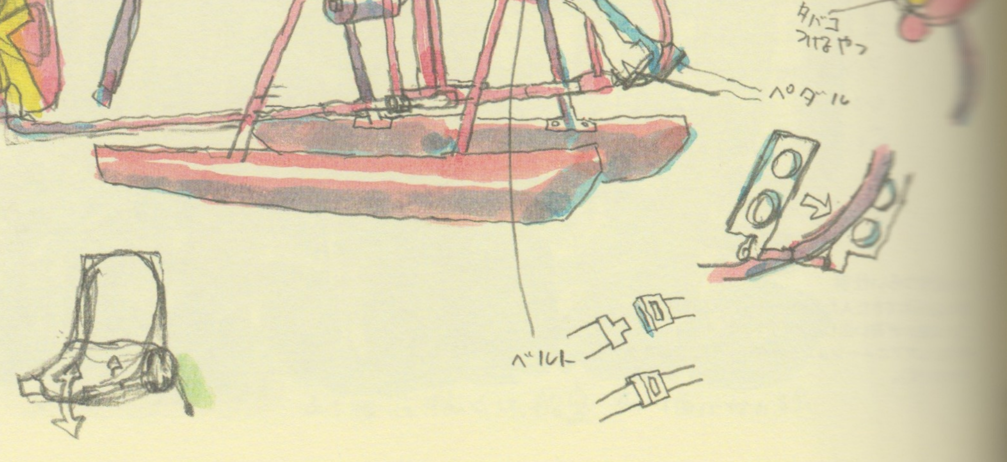
している場所です。
アイディアで、もっとも辛い
を作らせようと。自虐ネタ



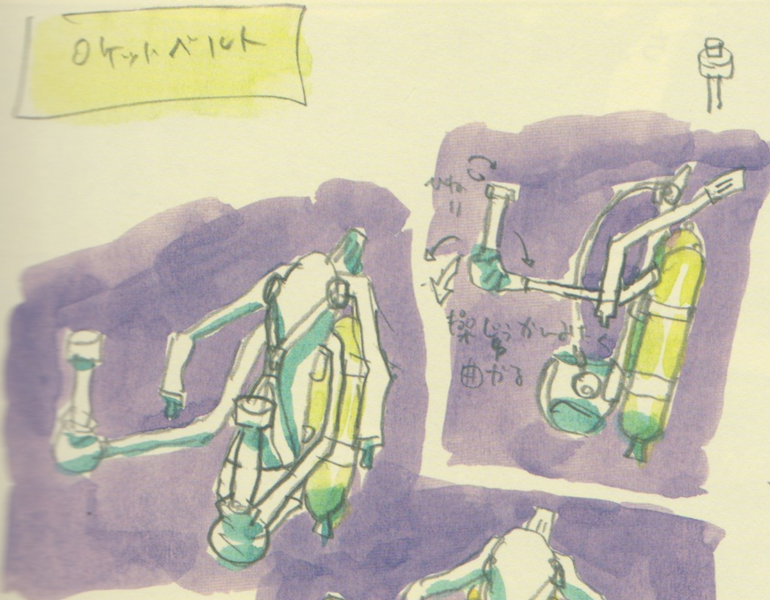

アクション仮面VSパラダイスキング
クライマックスのアクションを考えてほしいという発注もありました。アクション仮面は、コンパクトな装備で飛んでいるので、小回りがきいて動かしやすかったですね。海に落ちた際に、表面張力で水面を転がっていく動きも描いています。



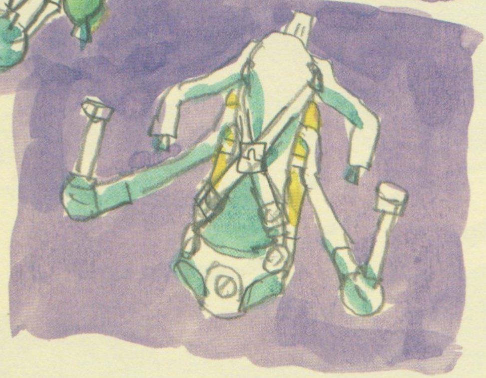





キャラクターが見える乗り物
機体の中に入ってしまう乗り物だとキャラクターが見えなくなるし、出ていたほうが開放的でいいと思ったので、むき出しになっているデザインにしました。船の設定と同じで、必要最小限な構造でそれらしく見えるように考えたんですが、これでもまだ線が多かったので、本編ではさらに骨組みを減らして描いています。

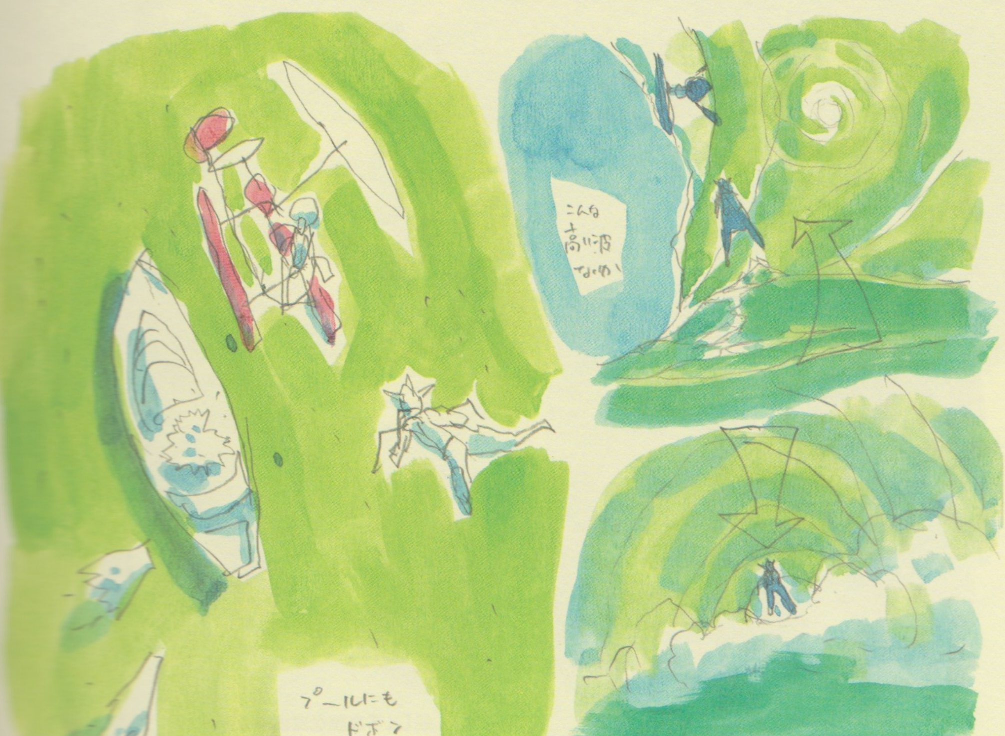






リアリティのある表現

[illegible]なデザインに寄せ[illegible]ボンベの噴射で飛ぶシーンは、[illegible]と嘘っぽいので、方[illegible]に少し止まってからスーッ[illegible]それらしい動かし方を意[illegible]



映画クレヨンしんちゃん　ちょー嵐を呼ぶ　金矛の勇者（2008）

監督／本郷みつる　設定デザイン／湯浅政明

『嵐を呼ぶ　ジャングル』（2000）を最後に、僕はいったん『クレヨンしんちゃん』から遠ざかっていましたが、この作品で12年ぶりに[illegible]さんが監督をやると決まって、僕も設定デザインに誘っていただきました。

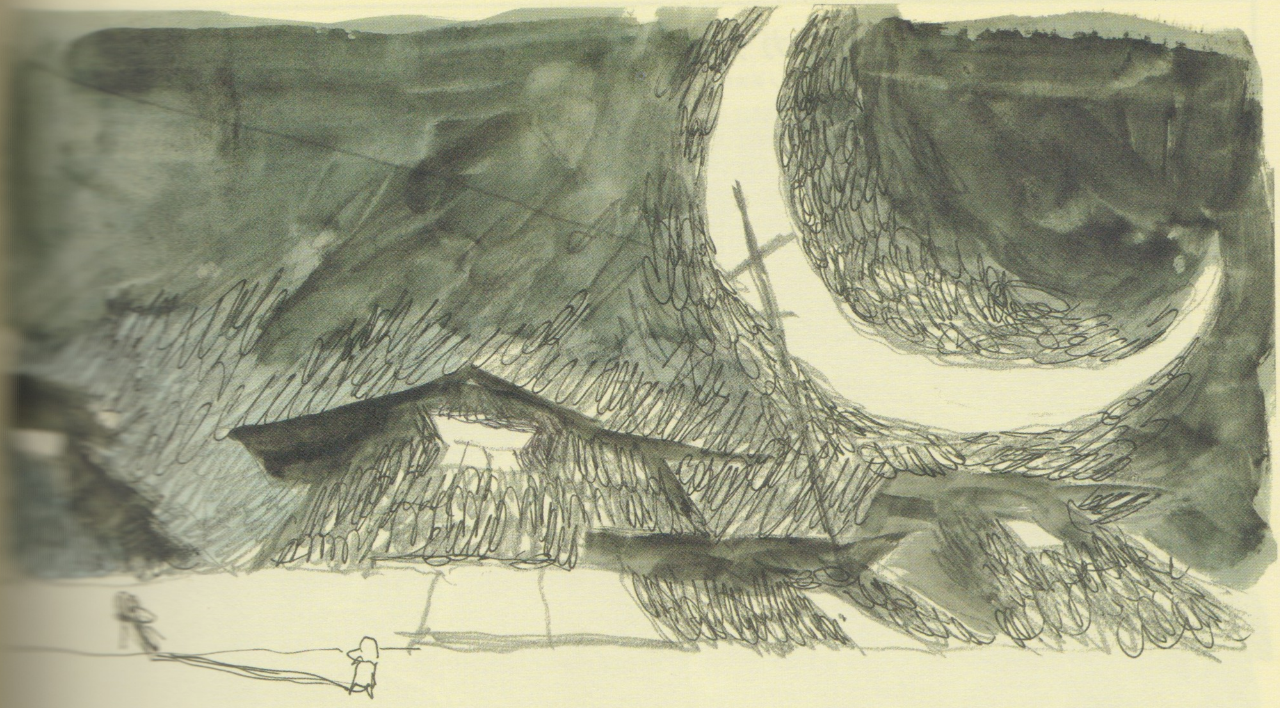
頼まれていたのは、真夜中の街の不思議なイメージ。「子どもがはじめて夜の街に出たような感じ」と本郷さんは言っていたかな。[illegible]げな雰囲気にしたくて、空間を歪ませたり、ティム・バートンやトーベ・ヤンソンのタッチを取り入れたりしています。

小さい頃、夜の間に不思議なことが起きる物語がすごく好きだったので、この設定は描いていて楽しかったです。

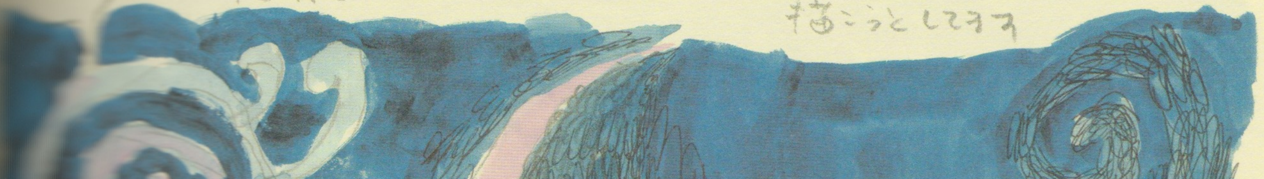


怪しく不思議な真夜中の街

道路が川のようになっているというのは、前からやりたかったアイディアでした。[illegible]の中もパースが歪んでいたりして、しんちゃんも「何か変だな」と感じるシーン[illegible]



まだうまく
描けてないですが トーベヤンソン風なタッチを入れて
描こうとしてます

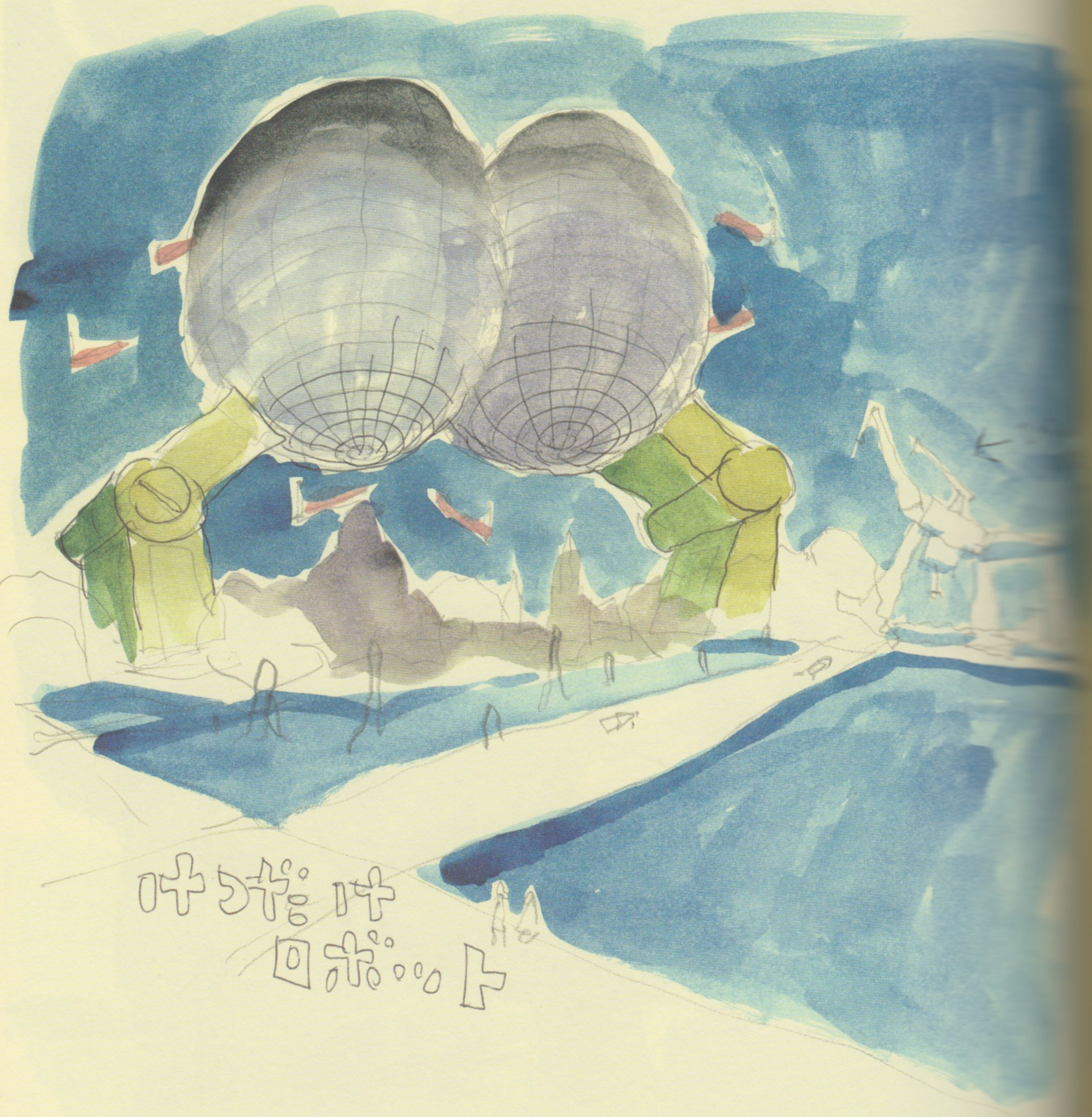


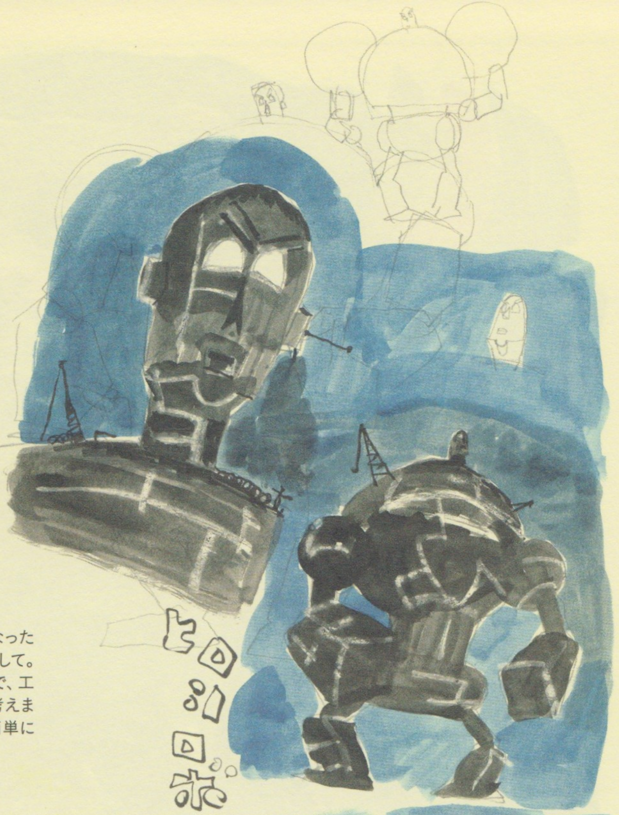
ちょっと ティムバートン風になりすぎました

映画クレヨンしんちゃん　ガチンコ！ 逆襲のロボとーちゃん（2014）

監督／髙橋渉　巨大ロボひろしバトル設定デザイン・絵コンテ・原画／湯浅政明

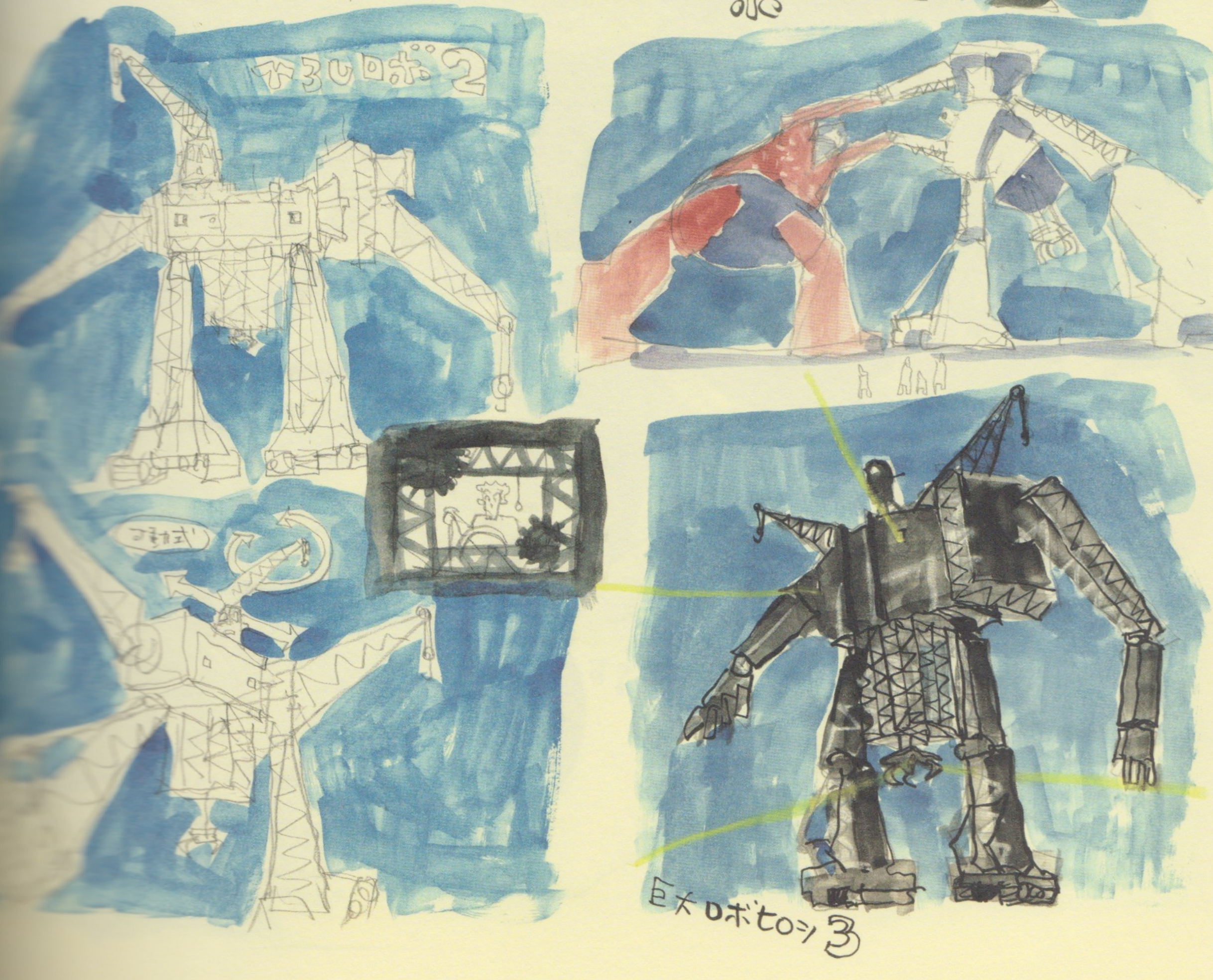
　この前年も原画をちょっと手伝っていたんですが、設定を描くのは『金矛の勇者』（2008）以来です。絵コンテで参加するのは『ヘンダー[illegible]の大冒険』（1996）以来なので16年ぶりでした。僕が担当したのは、巨大ロボットのバトルシーン。他の仕事も重なっていて時間のない[illegible]ですが、大掛かりなアクションということで気合いを入れて制作にのぞみました。他のシーンを担当している方のコンテもすごく[illegible]ので、それに鼓舞される部分もあって、現場では他のシーンと競い合って作るような雰囲気がありましたね。



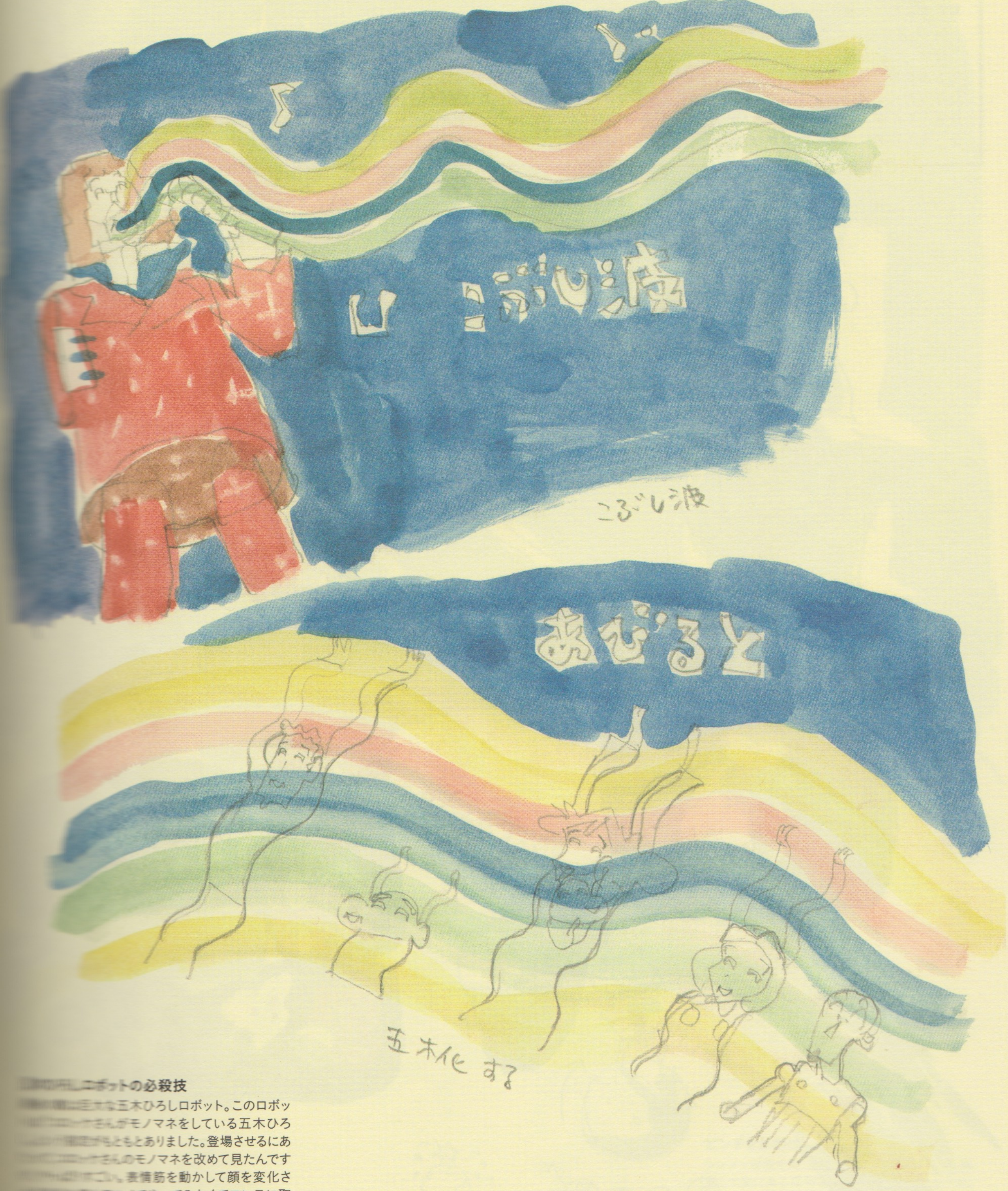


巨大ひろしロボット

最初はシンプルに「ロボとーちゃん」が大きくなったデザインで描いてみたんですがボツになりまして。「左右非対称の形がいい」という話だったので、工事現場の鉄筋などで非対称のシルエットを考えました。意識していたのは、複雑に見えるけど簡単に描けることです。







[illegible]ロボットの必殺技
[illegible]巨大な五木ひろしロボット。このロボッ
[illegible]コロッケさんがモノマネをしている五木ひろ
[illegible]設定がもともとありました。登場させるにあ
[illegible]コロッケさんのモノマネを改めて見たんです
[illegible]すごい。表情筋を動かして顔を変化さ
[illegible]をアニメでやってみたくてコンテに取
[illegible]ロボットものなので必殺技を作りた
[illegible]が「こぶし波」になるという技を考えました。
[illegible]にあたると、しんちゃんたちの顔が五木
[illegible]うものです。

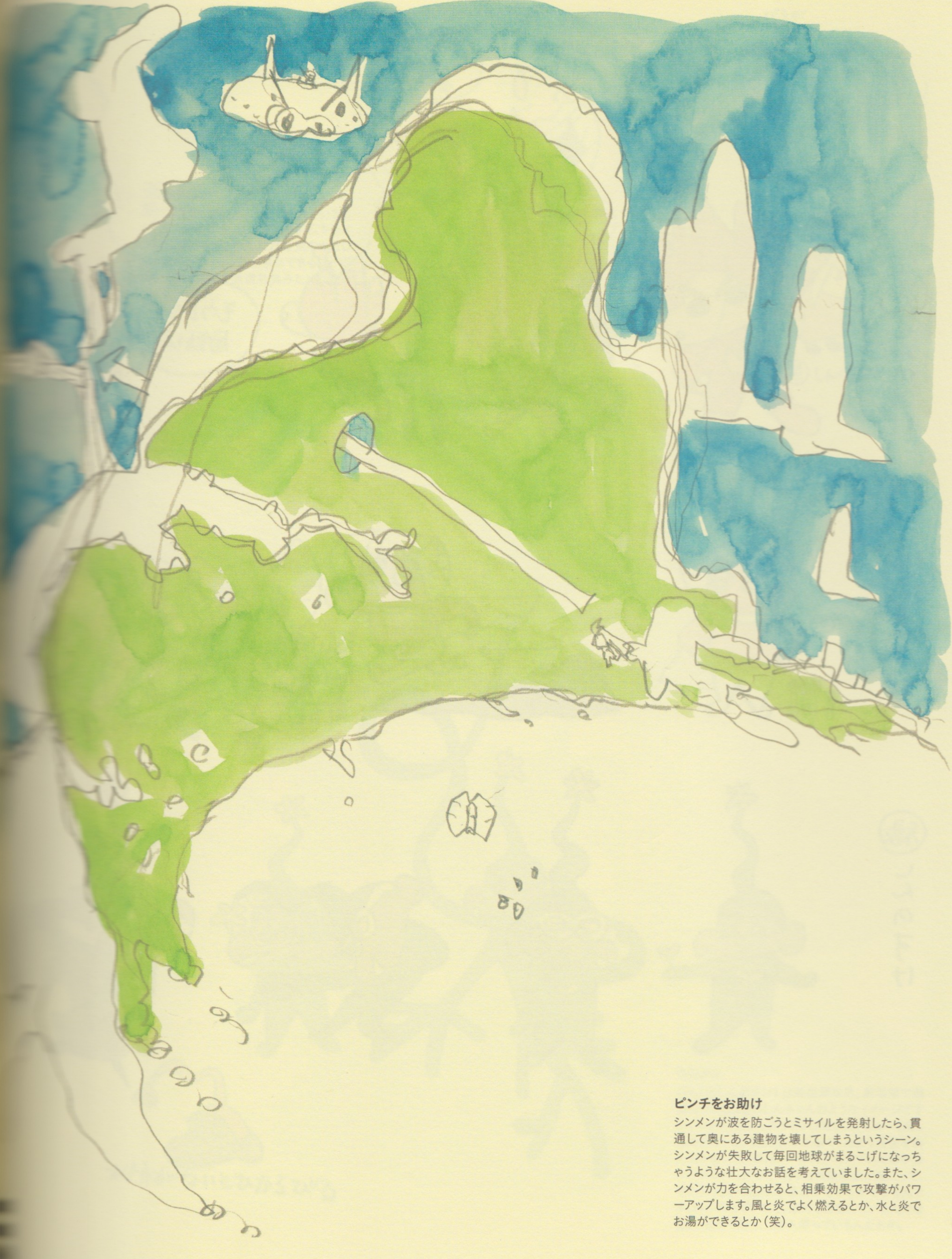
SHIN-MEN（2010-2012）

監督・設定デザイン・絵コンテ・演出・作画監督・OP歌詞／湯浅政明（1〜5話を担当）

「いろんな国から5人のしんちゃんが集まるヒーローものをやりたい」と、制作会社のシンエイ動画からお話をいただきました。

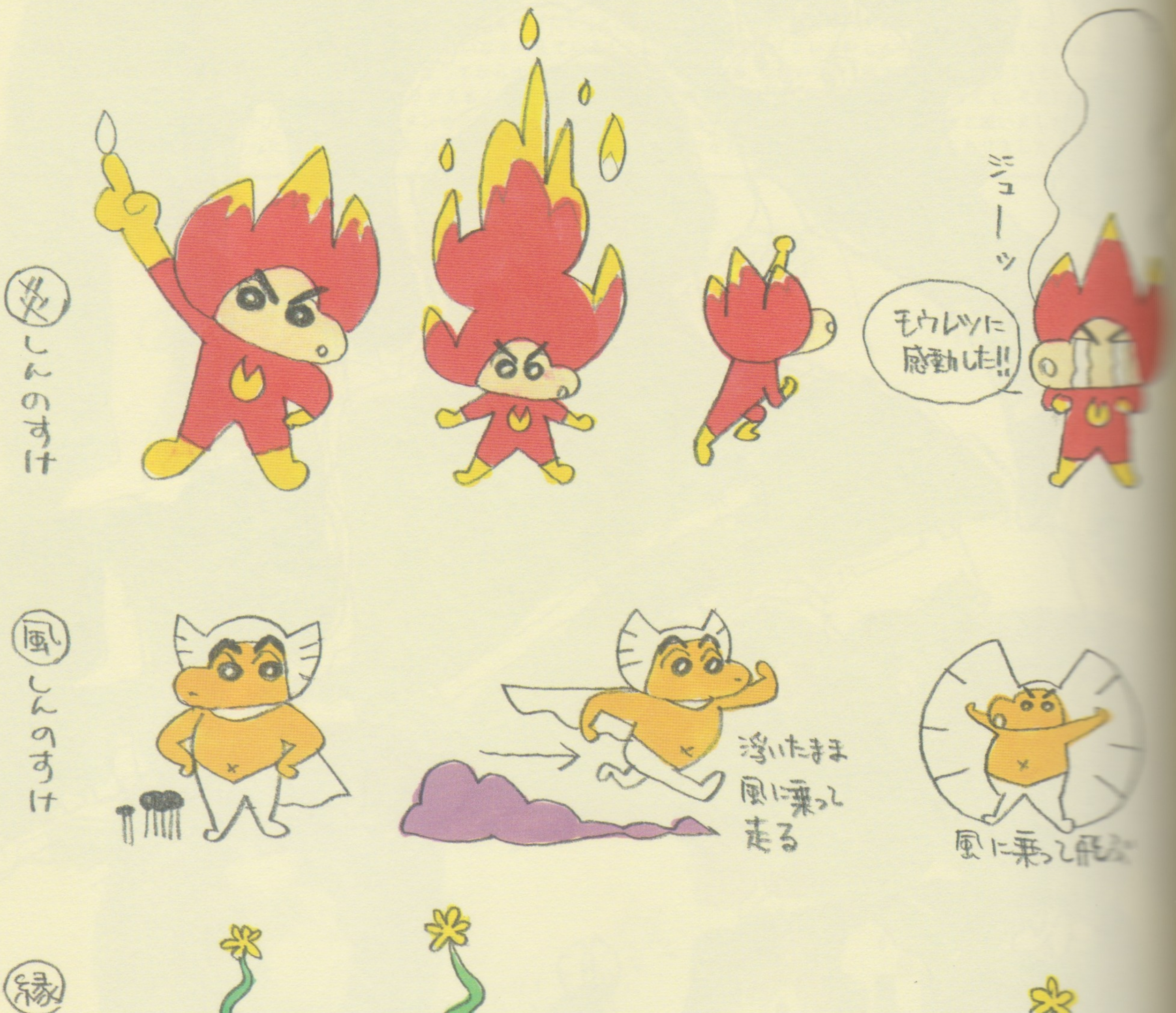
僕は、エレメントのモチーフでヒーローを作れたらいいなと考えていました。それと、初期の『クレヨンしんちゃん』で活躍して[illegible]えもんを再び登場させたいな、と。声優さんが亡くなってから出番が少なくなっていたので、物語の中で「何で出てこないの？」と[illegible]たかったんです。そこで、「しんのすけが、ぶりぶりざえもんの空想をしなくなったから登場しない」といった理由を考えて、そ[illegible]りざえもんが、しんのすけを呼び出すためにトンメンやシンメンがいるパラレルワールドを作ったというお話にしようと思いました。[illegible]そこまで作業は続けられなかったのですが、最後には、ぶりぶりざえもんとしんのすけが対決するという壮大な構想もありました。



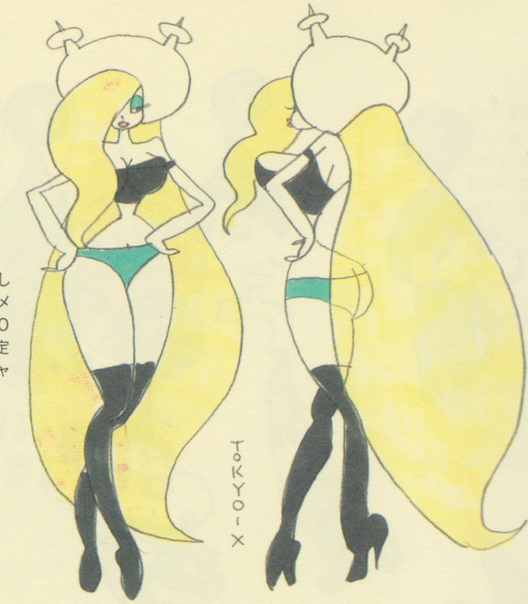


ピンチをお助け

シンメンが波を防ごうとミサイルを発射したら、貫通して奥にある建物を壊してしまうというシーン。シンメンが失敗して毎回地球がまるこげになっちゃうような壮大なお話を考えていました。また、シンメンが力を合わせると、相乗効果で攻撃がパワーアップします。風と炎でよく燃えるとか、水と炎でお湯ができるとか（笑）。



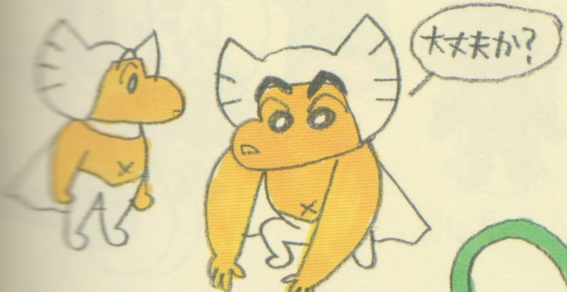
炎しんのすけ
ジューーッ
モウレツに感動した!!
風しんのすけ
浮いたまま風に乗って走る
風に乗って飛
縁しんのすけ

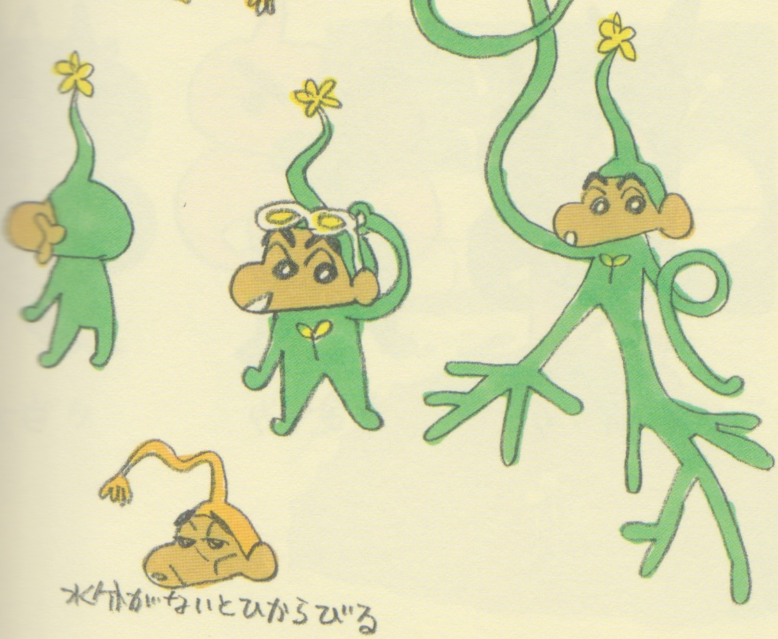




ブリットニー
最初はSFっぽいイメージで考えていました。彼女が侵略者としてやってきて、シンメンが地球を守るというような。途中からOLの設定が浮かんで、仕事はできるけど定時にきっちり帰る派遣社員みたいなキャラになりました。





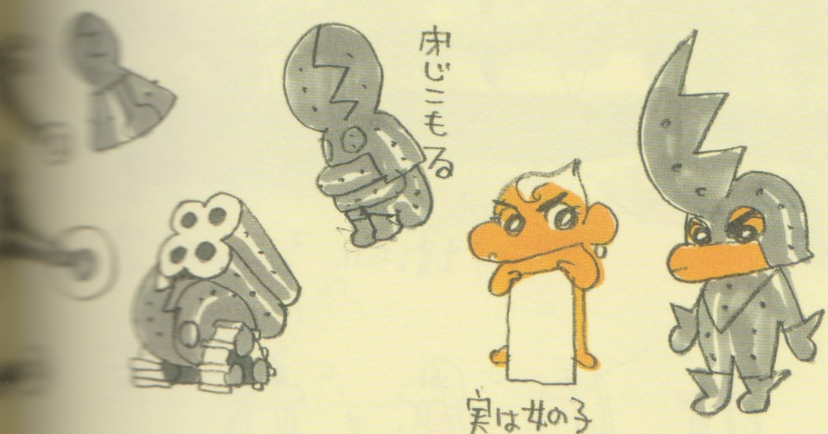


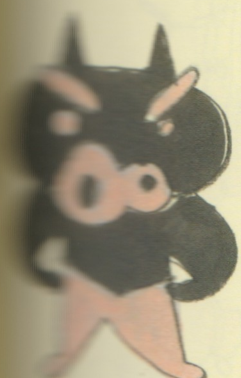
シンメン
ゴゥ(炎しんのすけ)は熱血漢な男。劇場版で頑張っているときのしんちゃんのようなイメージですね。ニョキ(緑しんのすけ)は遊び人、ヒュー(風しんのすけ)は、風の国の王様で、あまり感情を表に出さない人。彼は、一見何を考えているのか分かりづらいんだけど、周りに気象現象が起こって、その天気から感情を理解することができるんです。雨が降っていたら、意外と悲しんでいるんだなとか、雷だったら、この人怒っているんだとか。

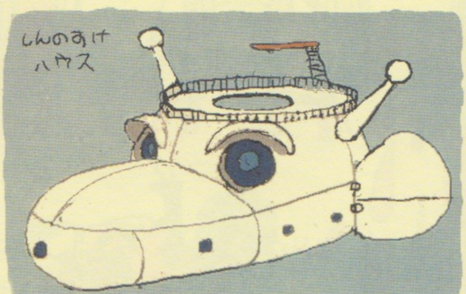


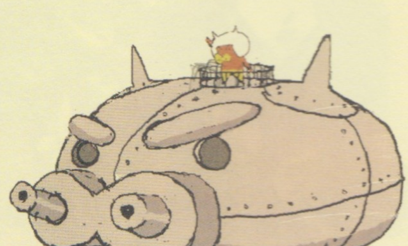
水
しんのすけ
鉄
しんのすけ
赤ブタ
青ブタ
黄金ブタ
白ブ

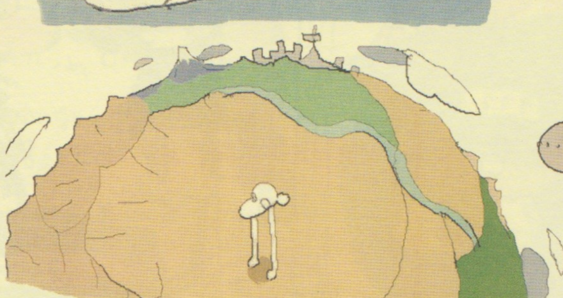


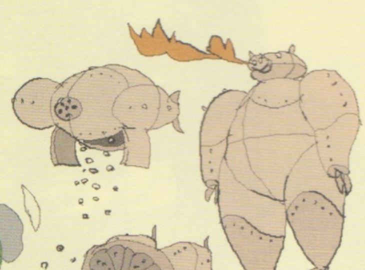










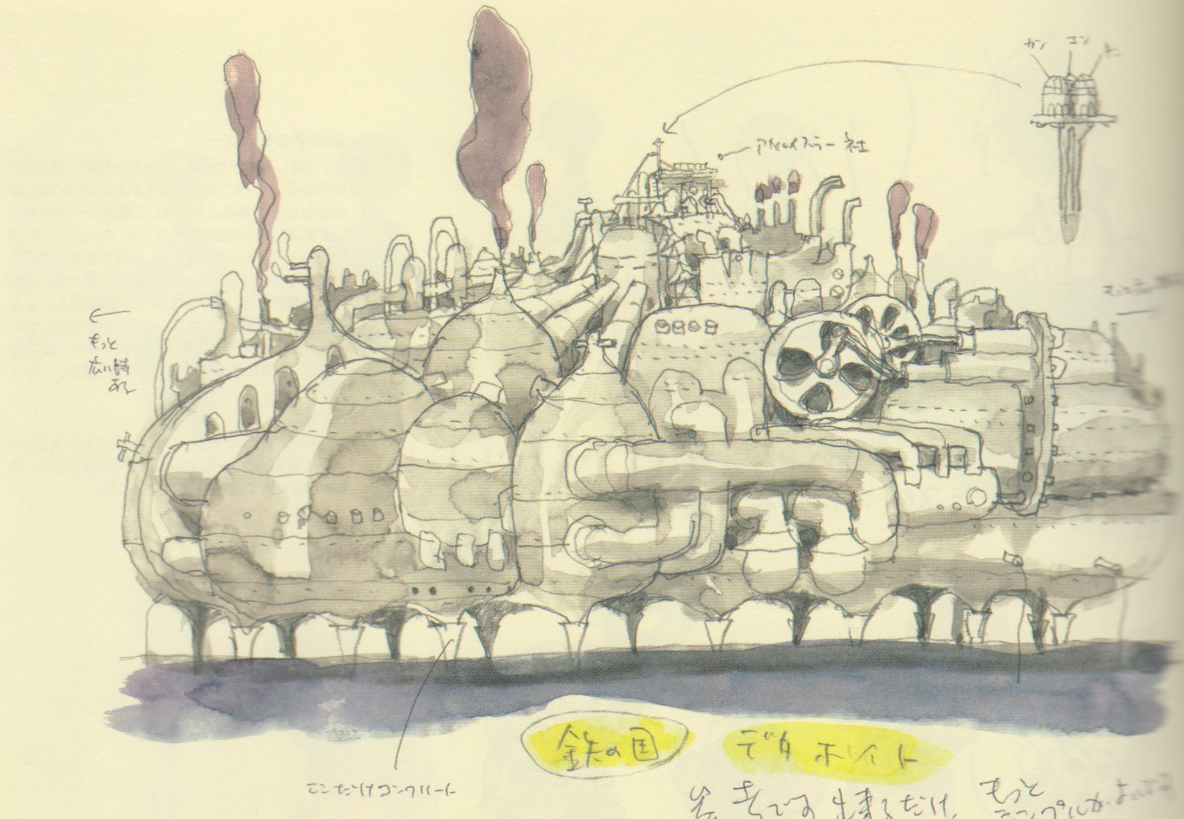


女の子のヒーロー

カン（鉄しんのすけ）は、シンメンの中でひとりだけ女の子。シンメンは男しかなれないので、みんなには女の子であることを隠して鉄のスーツを着ています。彼女には超能力もなくて、スーツの力が頼り。ヒュー（風しんのすけ）は、ひそかにカンのことが気になっているけど、カンを男だと思っているので、「もしかして、自分はそっちの趣味なんじゃないか……」と思っていたりもしています（笑）。やがて、彼だけが彼女の正体を知るのですが、皆に知られないように彼女をそれとなく守ります。

トンメン

シンメンに合わせてぶりぶりざえもんも５人。カラフルに可愛らしく。ちょっとオカマっぽいとか、機械に強いとか性格も考えていました。





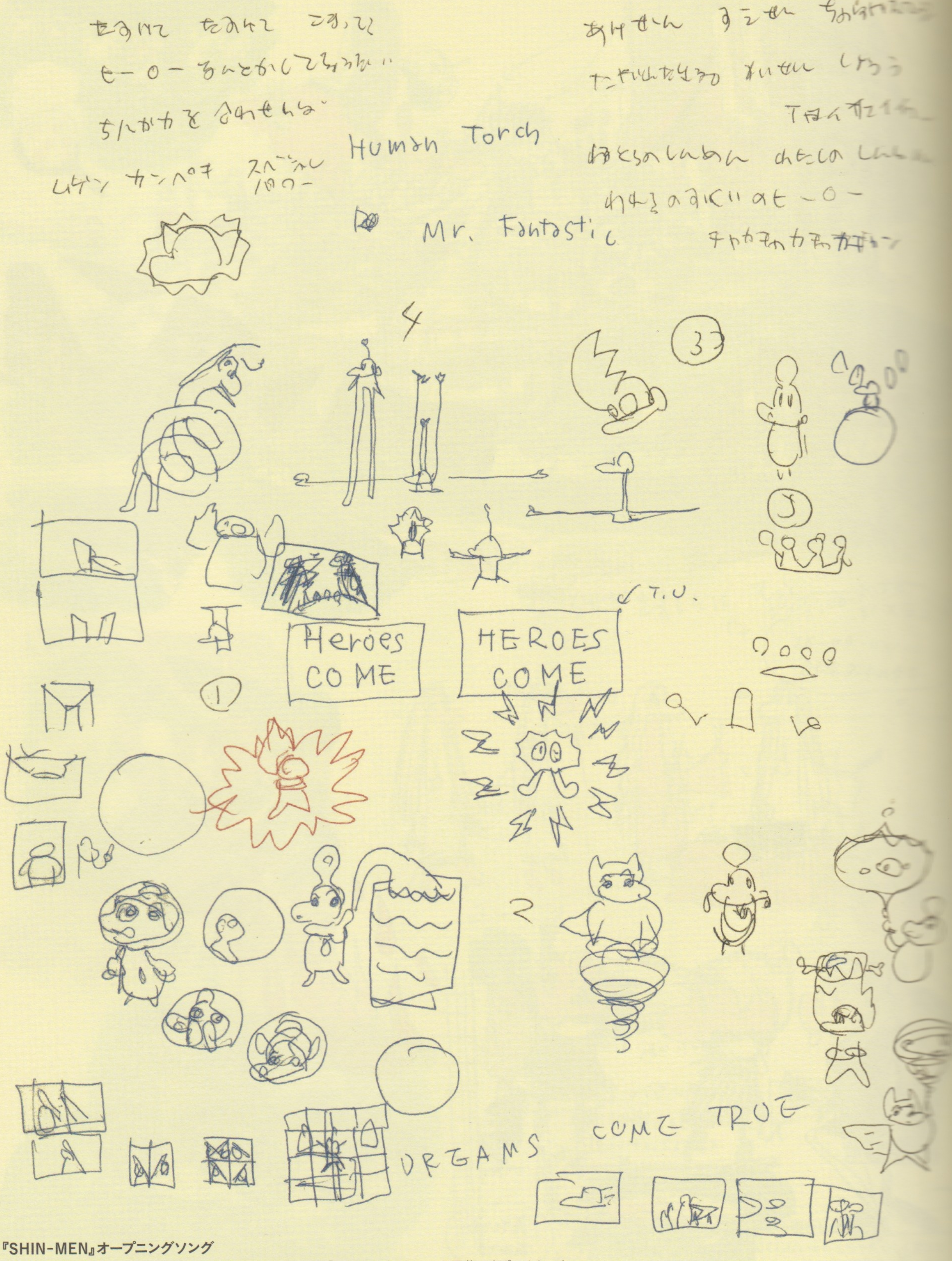




しんちゃんの顔をした女の子
眉毛を太くしないとしんちゃんらしく見えないんですよね。太眉の女の子というのはちょっと不思議な感じがしました。



味な店 Restaurant ぴろし
二ミキの子供
①
②
③
④
⑤
木陰り地面にくっついてなかったので浮く
みてる大陸
ドア
とけい
長いつめ
時間になると
『パ』と後のドア開いて
イスごとスライドして外へ
パラシュート開きます
落下しても
あわてません
敷いてある

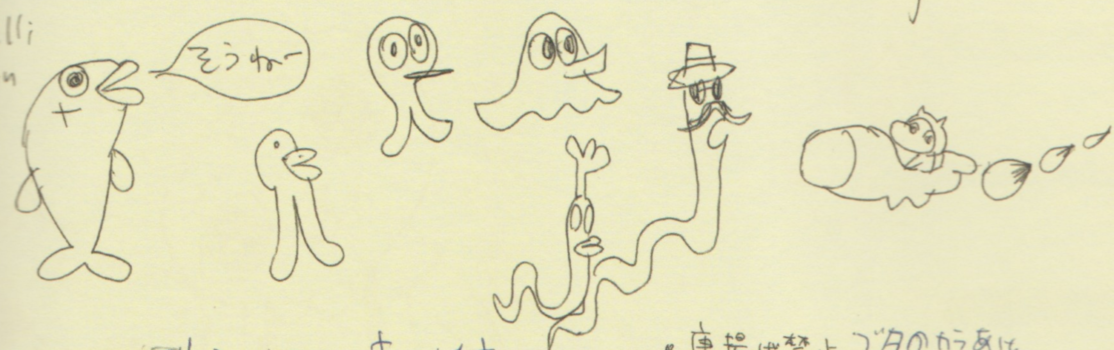


『SHIN-MEN』オープニングソング

上のほうに書いているのは、オープニングソングの歌詞です。「ただれた生活」という言葉はまずいんじゃないかと言われて、そこだけ「怠惰な生活」に変更しています。僕はしんちゃんっぽいと思ったんですけど（笑）。

ブッブッブー 歌





・音ちウイルス 歌うと踊る 車へんな音

・素敵なうんこ うんこ上り。

・住所チェインジ どんどん変わってく 土木部

・代わりの人 ーどんどんふえて人多すぎ、

・体に線つける

・嫌いな食べ物消えていく 食べるものなくなる ◎1個

・火と氷 雨雪

・5人のバックストーリー

・でっかいしんのすけ伝説（もと昔のでっかいしんのすけ伝説）

・でっかいぶりぶり伝説

・透ける まぶた明るく

・鼻毛油圧カッター

・ゲーム禁止

・おしゃれ禁止

・タバコすえない

・まつ毛逆

・後ろ歩き



コピールマン

・唐揚げ禁止 ブタのからあげ

・ぐにゃぐにゃ 地面

・カチカチ のめなくなる、消化できない 流れる。

・巨大ロボット（カンタム）

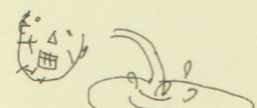
・巨大ロボット（ぶりぶり）

・TOKYO-Xの企み

・アクション仮面

・砂糖禁止ーあまいものなくなる

・干ばつ かんそう



・風船人間

・重力法

・エネルギー貯金

・時間貯金



アイディアメモ

実は、携帯にメモしていたアイディアをすべてなくすという出来事があって、数年分のアイディアがなくなりました……。ちょっとしたネタはメモを見ないと思い出せないので、今となってはこのメモも貴重です。見ても思い出せないネタもありますが……（笑）。

2001

ねこぢる草

ねこぢる原作によるオリジナル・ビデオ・アニメーション。
監督は佐藤竜雄。湯浅政明は、脚本・絵コンテ・演出・作画監督を担当。
第5回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞を受賞。



一番絵を作り切ったかんじしてますね

背景も良かった

気持ちいい



監督の佐藤竜雄さんから、アートフィルムっぽい作りにしようという話がありました。ストーリーが上手くつながっていないように見せたいと思っていたかな。それで、絵コンテは普通のコンテ用紙には描かずに、スケッチブックに雑多に描いたアイディアをつなぎ合わせるという試みで作っています。本当に思いついたままに、気分だけで展開をつなげていくような作り方でした。
原作は世の中の嫌な部分をシニカルに笑うような内容でしたが、作者の方が亡くなられていた事もあり、厭世観ばかりが表に出るとよくないと思ったので、映像の方は絶望の中にちょっと希望が残るように描けたらいいなと思っていました。スケッチでは、子どもの頃に怖かった体験を描いたり、普段「なんか嫌だな」と思うことを抽象化して見せていくような展開にしています。









初期アイディア
ここでは絵本のような雰囲気の作品になればいいなと思っていました。この絵は、『ねこぢる』をまだ読んでいないときに描いたので、タイトルだけを使った自分のイメージですね。



子どもの頃の記憶から

『ねこぢるうどん』という本が好きだったので、その中から、お姉ちゃんの魂が死神に半分持っていかれる話をストーリーのベースにおきました。そこに、僕のイメージを入れて、原作と追加エピソードが半々くらいになっています。また、にゃっ太が風呂で溺れるシーンは、僕の5歳くらいのときの記憶を描いたもの。赤いスポーツカーを走らせていたら、ドンッと浴槽に落ちてしまって、「あっ……」っと思ったところから記憶がない。気がついたら母のひざの上で、耳の中の水をとってもらっていました。


町に出ると　みんなが
ビーチボールの栓の様なものを
つけてて気になる
ひとつ抜いてみると
くたくたに
なって
しぼんでしまう
他の人も見ていたが
知らん顔する
恐くなって
姉ちゃんを追う
ねこぢるうどん1巻の
P40〜42くらいがあって
風呂場とつながると
にゃっ太がぐったり
にゃっ太目がさめると
とうちゃんから耳の水
とってもらってる

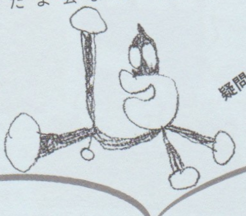






Column

疑問や矛盾を描く

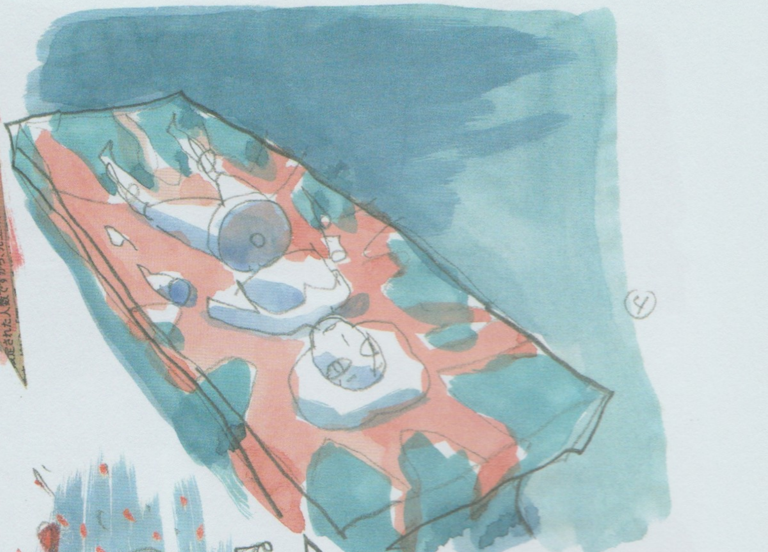


『クレヨンしんちゃん』を作っていた頃は、頭の表面の部分で設定を考えていました。でも、『ねこぢる草』を作っていると、心の裏に潜んでいた感情がどろどろと出てきたんです。

例えば、「動物を大切に」と言いながら、トリやブタを食べていることへの疑問や矛盾。そういう世界への疑問をアニメで描くことも面白いと思いました。暗い雰囲気は、『ねこぢる草』で打ち止めにしようと思っていたんですが、その後の作品も青年向けが続いたので、しばらくは裏側の感情もわざと描いていましたね。

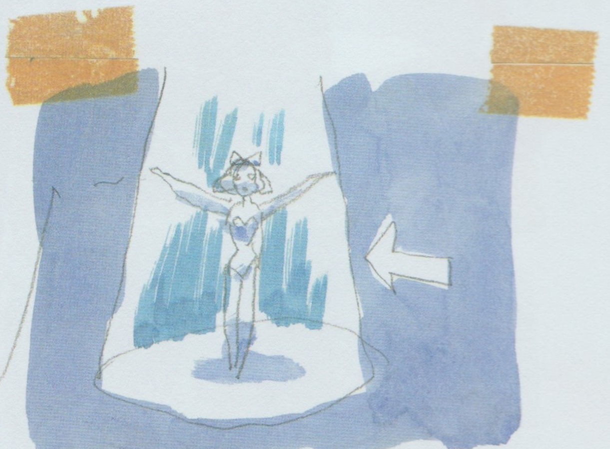
僕は、子どもの頃にふわふわした優しい世界を教えられて育つと、残酷なことや生々しいことに対してあまり耐性がなくなるんじゃないかと感じるんです。社会に出ていきなり現実の厳しさを突きつけられて困るよりも、ある程度、世の中の矛盾を知りながら成長したほうがいいと思う部分もあって、こういったテーマを描くのかもしれません。











悪夢のイリュージョン

サーカスのシーンは、原作の話をアレンジしました。原作を読んでイメージがすんなり入ってくる部分はそのまま使い、自分ならこう表現したいと考えたところを変えています。感想文を書くような感覚に近いですね。切断シーンは、原作では剣を使っていましたが、昔のマジックショーのイメージで電動ノコギリにしました。



空を飲み込んだ鳥

この絵は、童話っぽいシーンが作りたくて追加した設定です。体の中に空があって、そ
の空模様が透けて見えている鳥。サーカスで見せ物になっていて、痛めつけると虹が出
るとか綺麗なものが見られます。それで人間は喜んでいじめているんですが、やりすぎち
ゃって大変なことになるという、ちょっと教訓的なお話です。実は、冒頭のシーンで「空
を飲み込んだ鳥」という絵本が枕元に置いてあったり、くじらの絵が便所の奥に貼って
あったり、日常の中にこれから冒険する出来事とリンクすることが紛れ込んでいます。そ
れに気がつくと、このお話は二人の妄想だったのかなとも考えられるようにしました。



食物連鎖

食物連鎖は、よく描くテーマです。好きなんでしょうね。小さい頃には受け入れづらいけど、逃れられないことで、それで世界が調和している。自分が作っている世界は、あまり現実感が感じられないので、「食べる」とか「うんちする」とかを描くとちょっと安心する感じがあります。食物連鎖もそういうことの延長で描いているのかも。





ブタとトンカツ
ここは原作の話をアレンジして描いています。お肉屋さんの看板に描かれたブタのキャラクターって、だいたい顔がニコッとしている。僕はあれがちょっと好きで、『ねこぢる』的だなぁと思ったんですよね。原作にあったブタをトンカツにするシーンは、あまりスプラッタな絵にしたくなかったので、チャックで肉が分かれて取り出せる感じにしています。本編ではトンカツが薄かったのがちょっと残念。



最期に見たもの

この魚の気持ちを考えると、最後、死ぬ前には生きていてよかったと感じるものを見てほしいなぁと思いました。





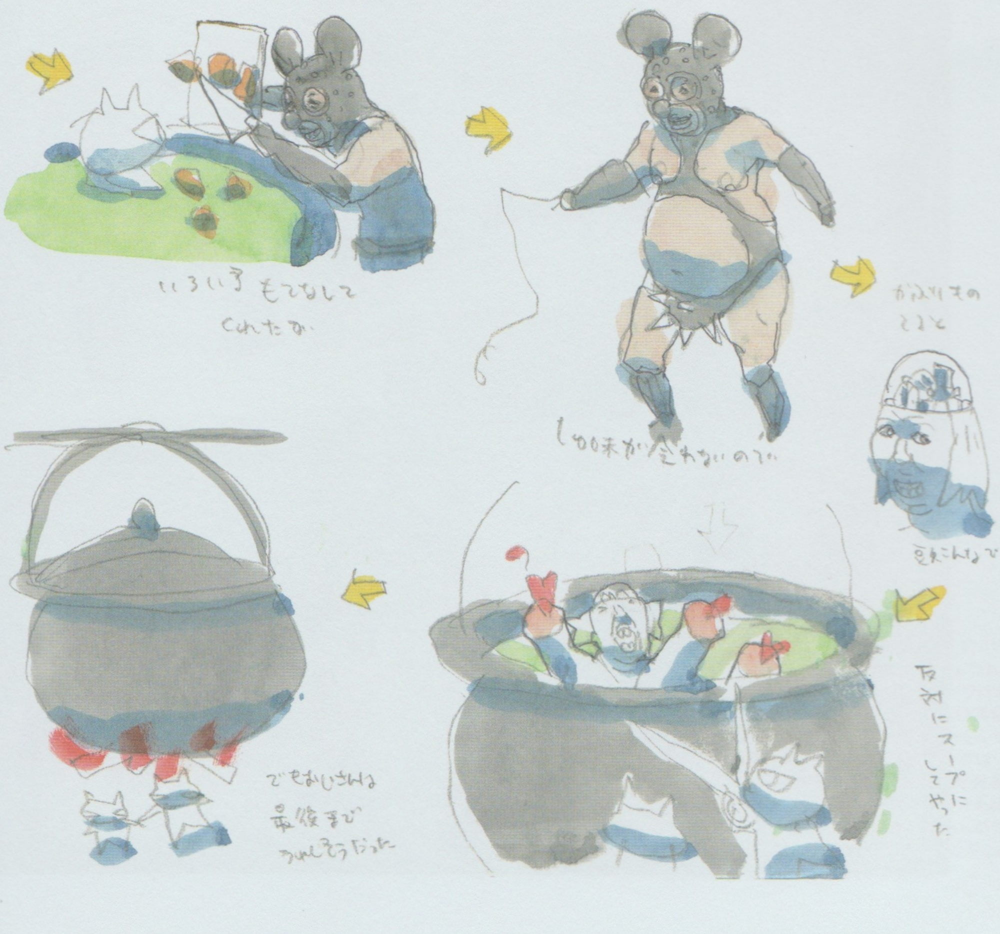
死体を縫うおばさん

ちょっと残虐な絵ですが、ばらばらになった[illegible]集めて再生しようとしている人を描いています。[illegible]統証付きの犬を買って、保健所で死んでいく[illegible]知らない顔をしている現実があります。そんな[illegible]物の死体を再生しようとする人がいたら、[illegible]ど、悪い人とは言えないと思うんですよね……。



ボンデージのおじさん

当時、Radioheadの『OK Computer』というCDをよく聴いていました。憂鬱な感じが気持ちよくて。この絵には「Paranoid Android」という曲のPVのイメージも入っています。異常な趣味のおやじが出てきて、体をばらばらにされるシーンがあって、見ていてけっこうドキッとするけど、そういう痛みみたいなものも描きたかったんです。切られるシーンはリアルに見えないように、気持ちいいくらいスパッと切れるようにしてはいるんですけど。





水の像

(8.0)

(163)



うるおう

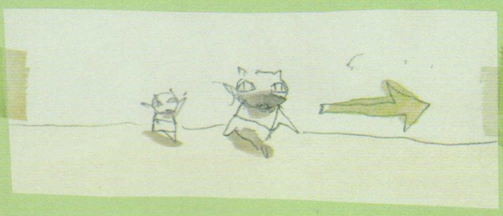


(4.5)

(164)

ニャッ太　走ってきて

つけPAN →





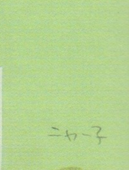
泳いで



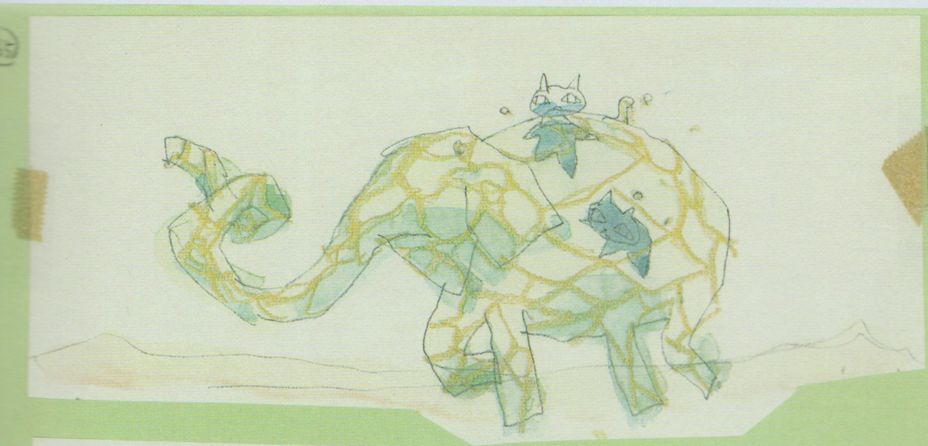
ボトッ



ニャー子

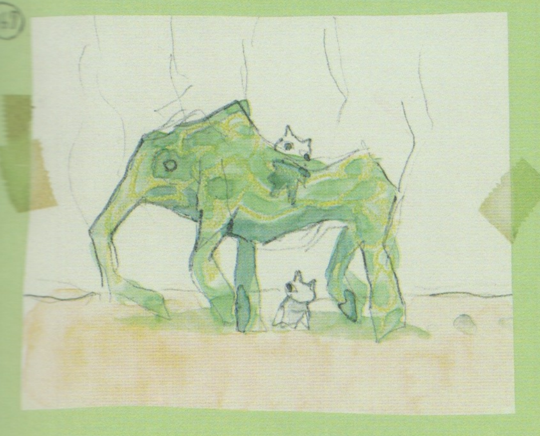


(19.0)









絵コンテ・水のゾウ

スケッチブックの絵をコピーして、ひとこまずつ切り貼りして作った絵コンテです。『ねこぢる草』では、全編この方法でコンテを作っています。水のゾウはずっとやりたかったアイディアでした。最初は、砂漠を歩いていたにゃっ太たちがゾウに助けてもらうんですが、だんだんゾウの水がひからびてきて、今度はゾウを助けてあげなきゃいけなくなる。これは、年長者や両親との関係とも重なる部分があって、自分を助けてくれていた人が少しずつ弱ってきて、こちらが支える立場に変わっていく。そういうことを『ねこぢる』の世界観でも描きたいと思っていました。


ねこぢる



2004

マインド・ゲーム

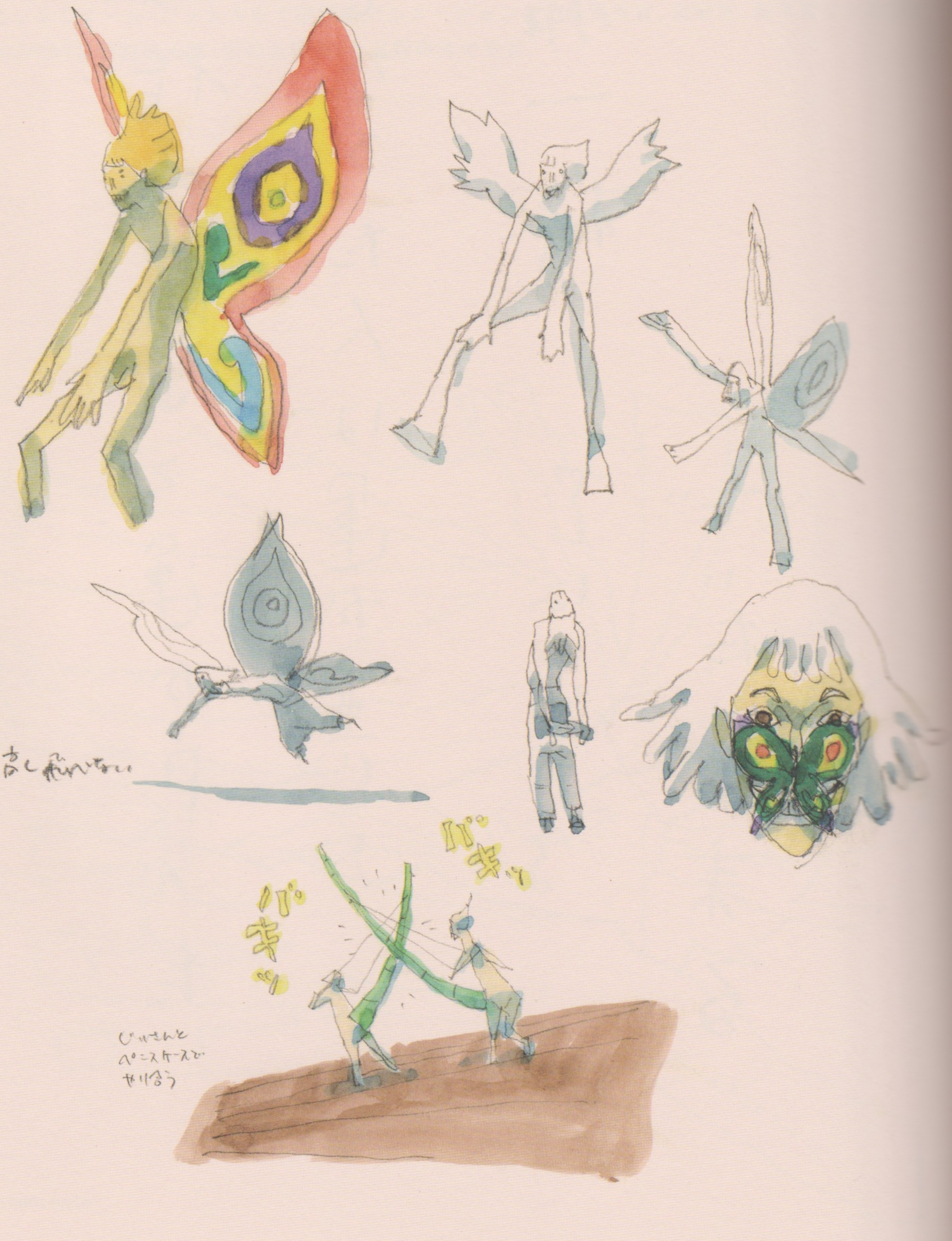
ロビン西の漫画『MIND GAME』を原作とした劇場アニメーション。
初の長編監督作品で、脚本・絵コンテも手がける。
第8回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞、第59回毎日映画コンクール大藤信郎賞、
2005年モントリオール・ファンタジア映画祭アニメーション部門最優秀賞、監督賞、脚本賞ほか6部門、
パリ・KINOTAYO映画祭大賞(金の太陽賞)など国内外で受賞。



この作品をやれて運が良かった
やれなかった人は運が悪い
精一杯
やれば出来る
だいたい出来る

監督を務めた初の劇場作品です。『クレヨンしんちゃん』の時は、担当の役職から作品の手助けをする感じでしたが、今度は自分で
映画を作る。映画なのだからいいものを作らないと！という多少の緊張感はありましたが、意外とプレッシャーは感じていませんで
ょっと違いますが、「もし失敗したら、僕に仕事を振った人が悪い」くらいに考えていたんですよね(笑)。監督をやらせてくれるとい
だから、精一杯やって自分が面白いと思うものを作ればいいんだという気持ちでした。

『マインド・ゲーム』では、その時点で自分が入れられる要素をすべて入れています。音楽を使ったシーンがあって、ラブシーンも
ころ、ノリのいいところ、ばかばかしさも、スペクタクルもある。これだけ入っていれば、なんとかなるだろう！と(笑)。とにかく
原作を気持ちよく見せられる作品にしようと思っていました。





極端なパースで描く

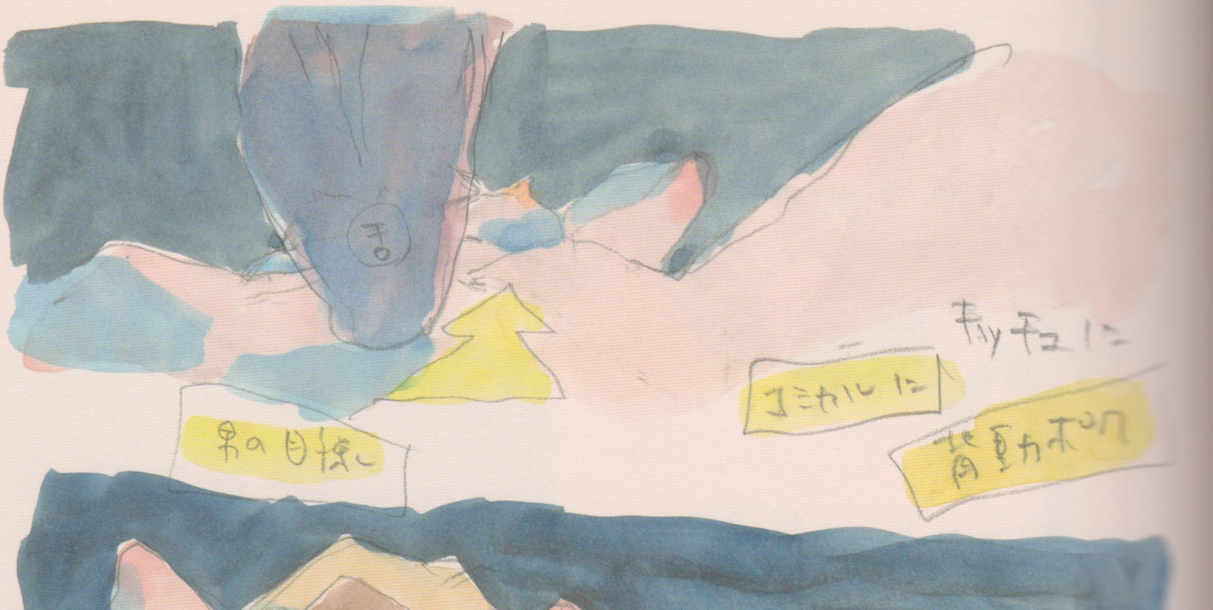
『マインド・ゲーム』で意識していたのは、キャラクターをいかに歪ませるかということ。体が三角になるくらい極端にパースをつけて、手前を大きく奥を小さくしてみたり。キャラクターは、デザインを見せるというよりも、勢いやデフォルメを大切にしています。





[illegible]を探す

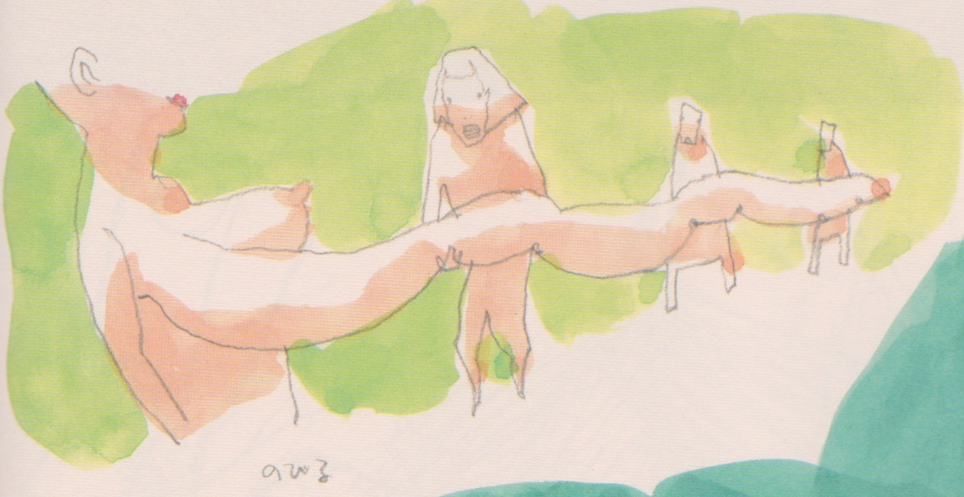
[illegible]どんなデザインにしようか考えているときに描[illegible]頭身の高いシンプルな造形で、リアルな感じも[illegible]ちょっと可愛いほうがいいのかな、ということをイ[illegible]黒目は少し大きくしています。指の先が赤く[illegible]は林静一風で、首が曲がっているのはエゴン・[illegible]松本大洋さんや高野文子さんのタッチも[illegible]のスタイルを作りたいと考えていたので、[illegible]いろいろな「なんとか風」を混ぜて自分なり[illegible]うとしていました。





夢の中でも

夢に裸のミョンちゃんが出てきても、
西くんは実際に見たことがないから
想像できないんです。

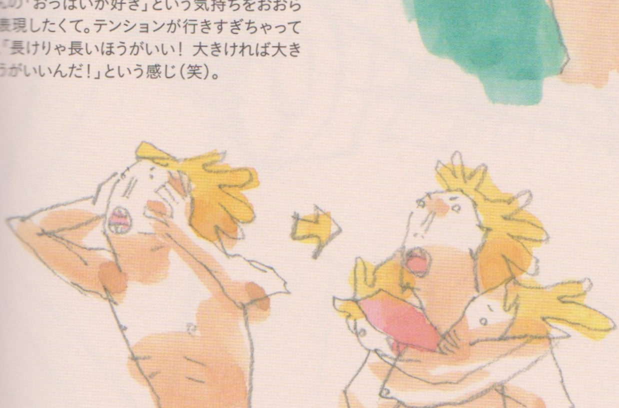




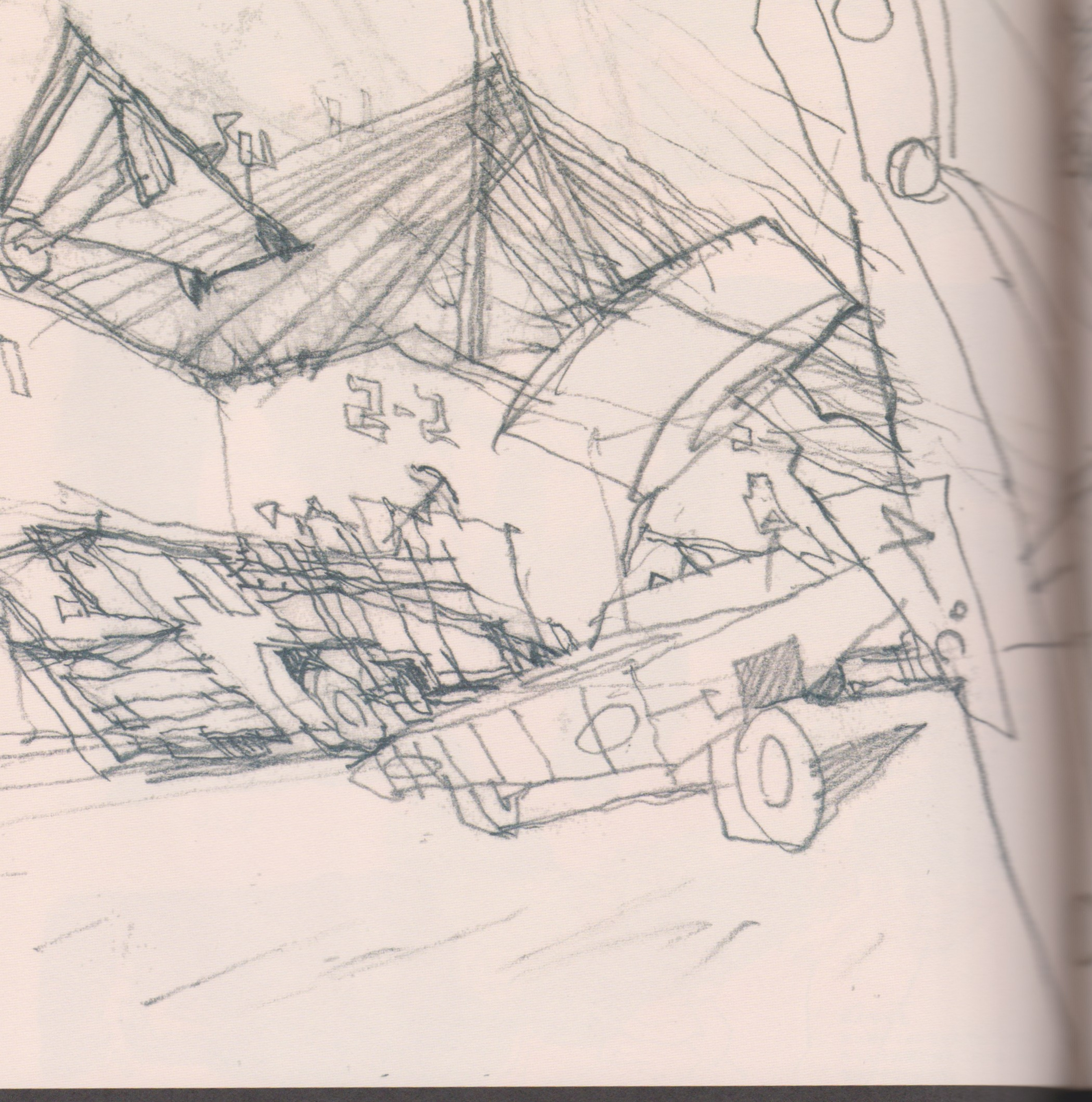


行きすぎちゃったテンション

●●くんの「おっぱいが好き」という気持ちをおおらかに表現したくて。テンションが行きすぎちゃっていて、「長けりゃ長いほうがいい！ 大きければ大きいほうがいいんだ！」という感じ（笑）。

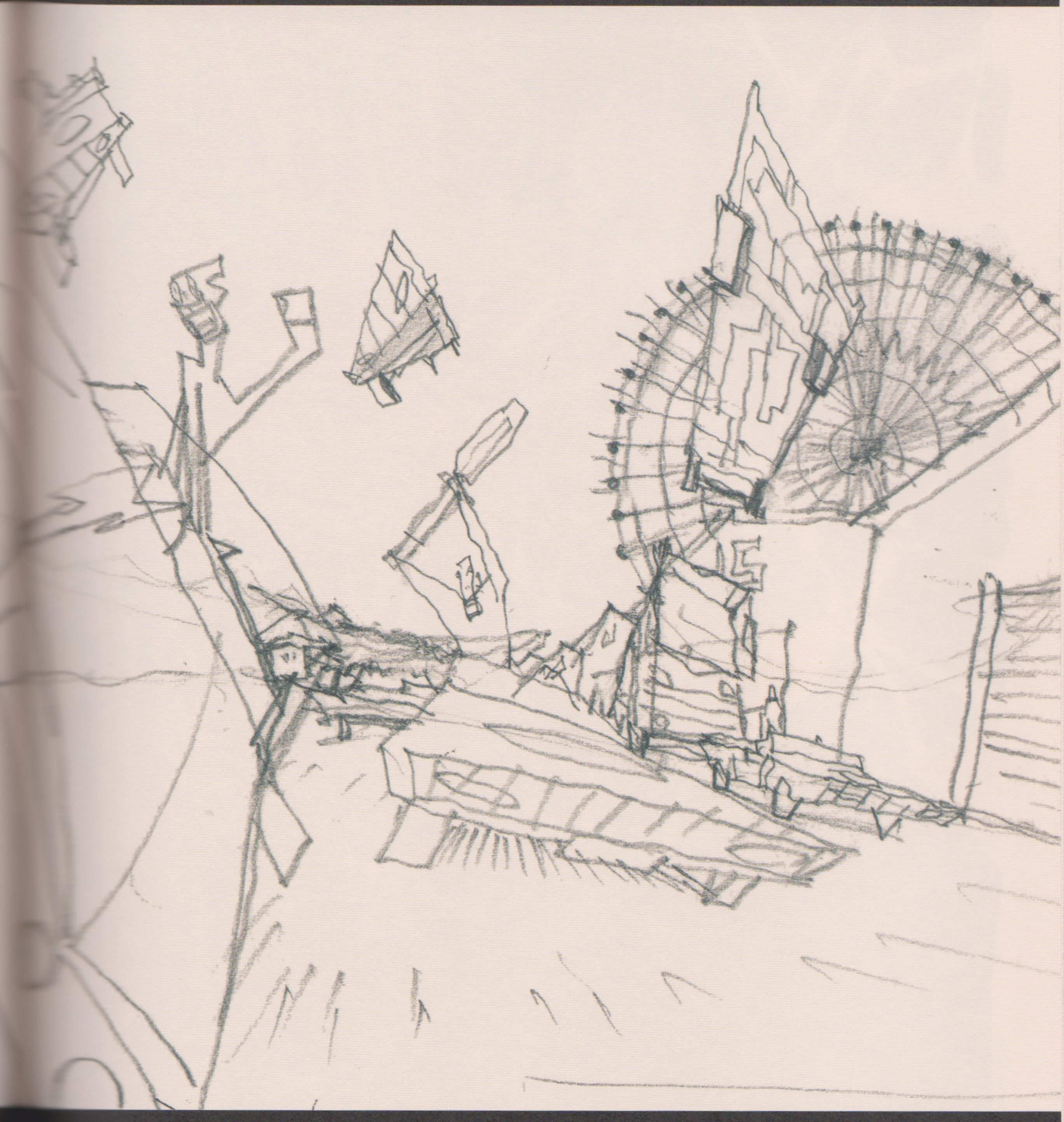


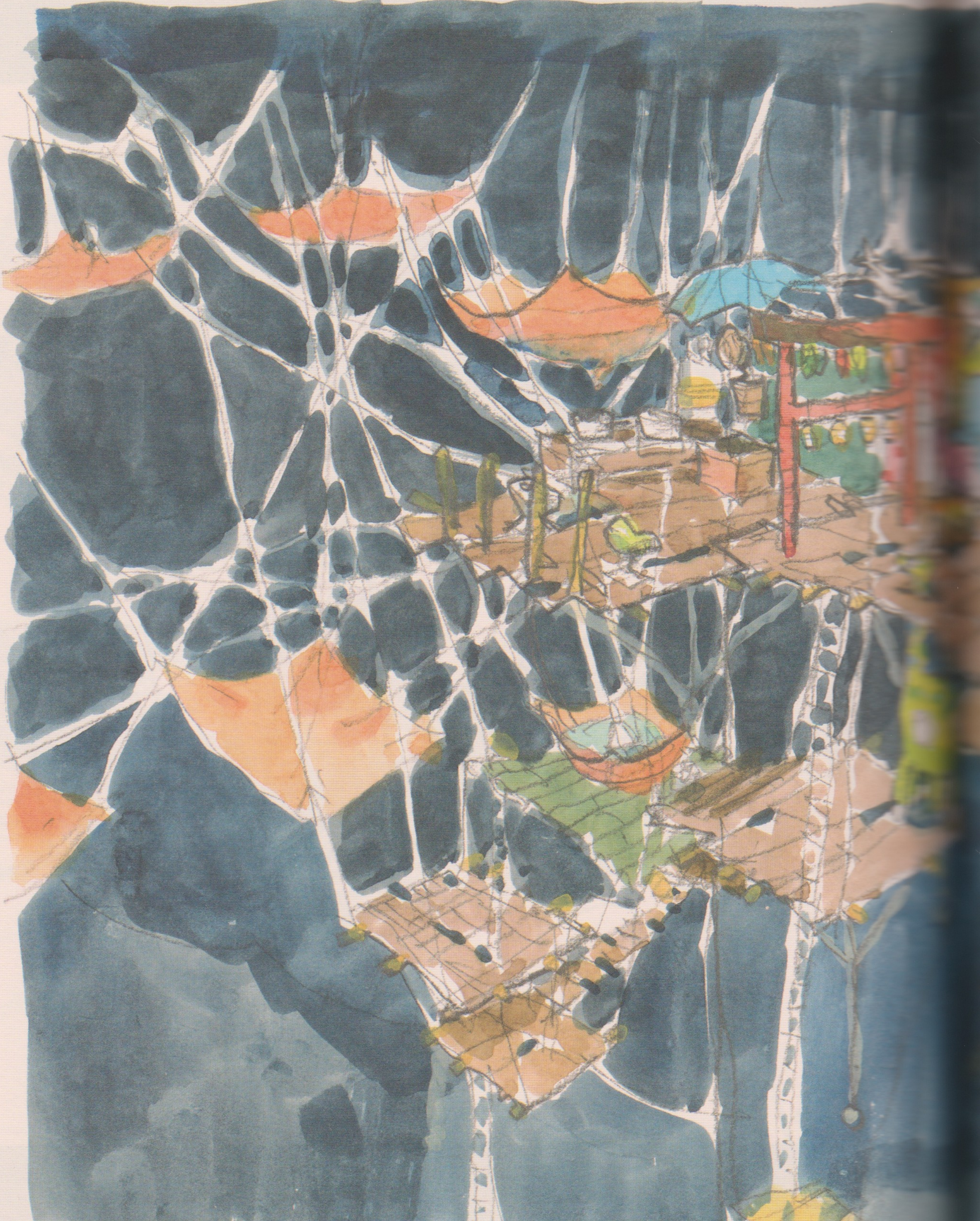




勢いを伝える

企画が動き出した頃、スポンサーを集めるために描いたキービジュアルのラフです。作品の勢いが伝わる絵にしたいと思っていたので、車体からタイヤが離れるとスピード感が出てかっこいいなと。







くじらの体内に作った住みか

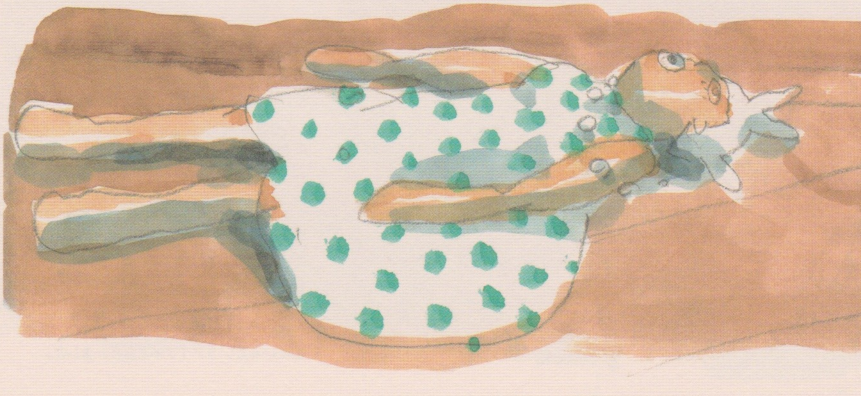
くじらが飲み込んだ流木などを材料にしているイメージです。原作では、くじらの体内のどのあたりで暮らしているのか詳しい描写はなかったんですが、くじらの口から海水が流れ込んできても平気なように、上からぶら下がっている設定にしました。適当に増築してスペースを作っているので、ごちゃごちゃしています。くじらの体内は、外の世界と断絶されて時間が止まった場所というイメージなので、絶滅危惧種や、外の世界では発見されていない生き物がたくさんいるというアイディアもありました。











ひとりぼっちの30年
おじいさんの生活空間です。くじらの中で30年間ひとりで暮らしていたんだけど、わりと楽しんで生活している雰囲気になればいいなと思っていました。流れてきたものを活用して、外の世界とそんなに変わらない生活をしていて、一見、苦労を感じさせないような。でも本当は、人恋しさがあるから、人形やマネキンを並べていたりもする。


くじらの油
のちに
カーテン
つける
そのまま
落ちる
便所
なれない間は
ヒモと浮き輪つける
魚の
浮き袋
よく
落っこちる
ブランコ





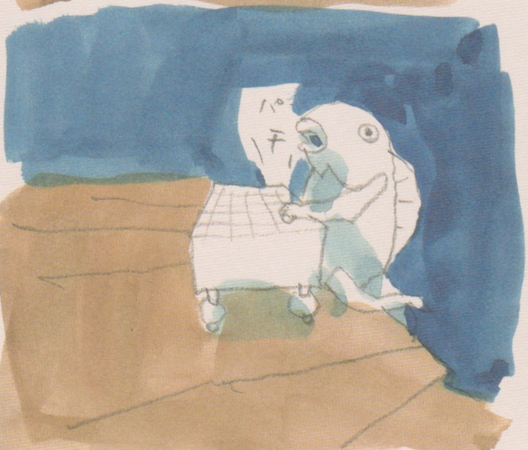
おじいさんの闇
楽しげに見えても心には闇があるはず。
恨みがあったり、自殺を考える時期もあったり。



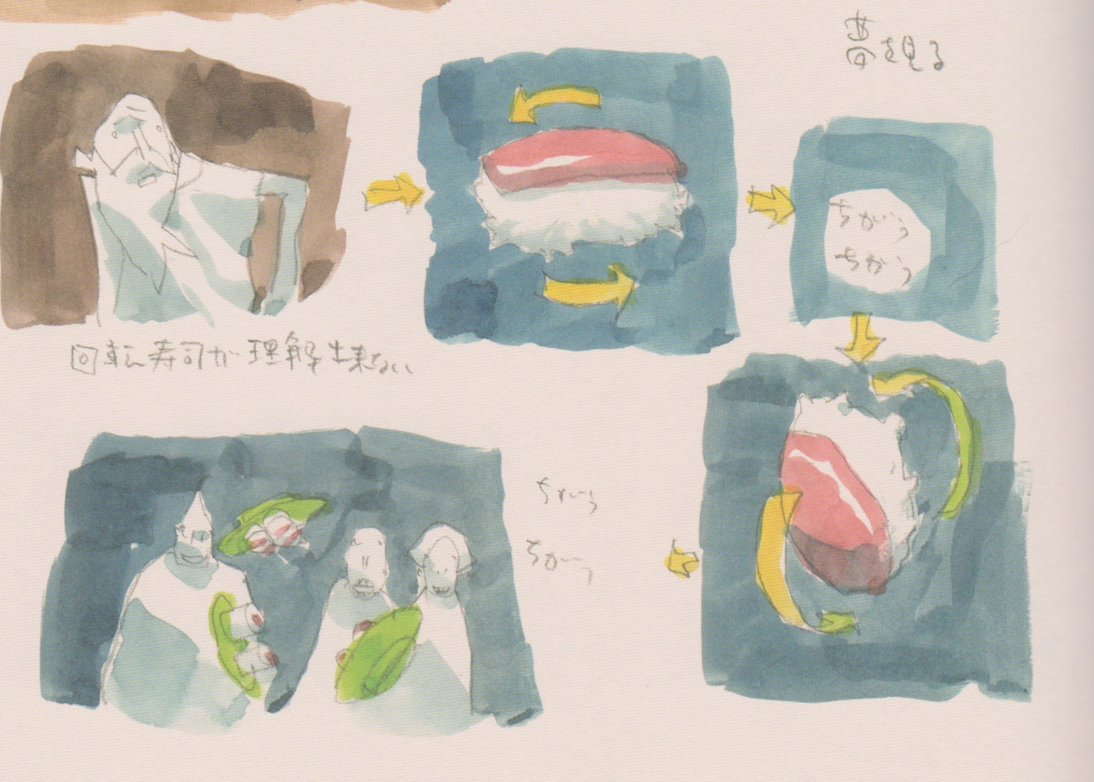


思いがけない展開

映像を作るときに一番意識して[illegible]開」でした。この魚の絵も、展開[illegible]思って描いていたものです。「あ、[illegible]た」「何をするのかな？」「人間み[illegible]てる！」「この魚は何者なんだ――[illegible]問が浮かんで、次に起こることを[illegible]ど、どんどん裏をかかれる。そんな[illegible]きで、そういう展開があると僕は[illegible]を見ていられるんです。『マインド・ゲーム[illegible]もそんなことができたら、きっと[illegible]になるなと思っていました。





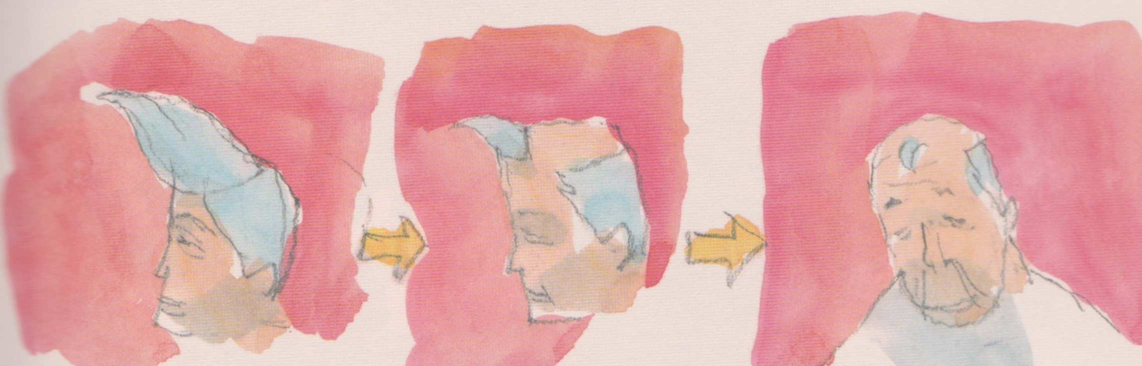






おじいさんの変化

好きな人ができたことで身だしなみが変化していきます。おじいさんは、30年前よりも今の時代のほうが生きやすい人。たぶん若い頃は、人に対して不満を持ち続けていたんじゃないかなぁ。でも、人間って満たされると、人に対してそんなに悪意を持たなくなる。そういうことが描けたらいいなと思っていました。作品のなかで、ジェンダーが違う人やマイノリティである人を描くことにも興味があります。



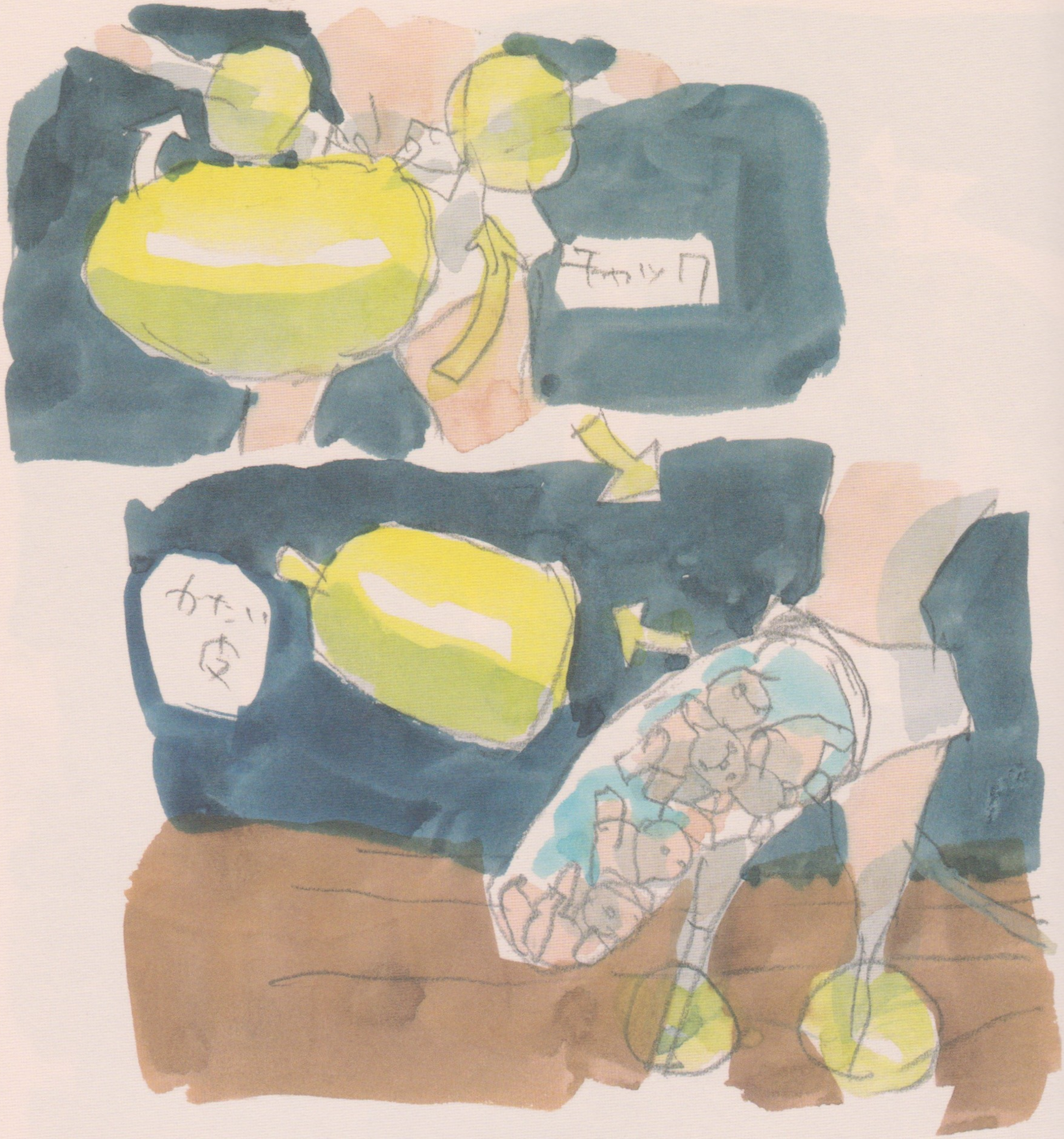
時間の経過を描く

30年の時間の経過を分かりやすく描けないかなと考えていて。髪型が変わっていくのは、パッと変化が分かって面白いんじゃないかと思ったんですよね。


ド



ヤンのパフォーマンス1
胸の小さいヤンが、「胸は大きいほうがいい」という世間のイメージに対して反発するパフォーマンスです。胸の風船に空気を流し込み、破裂すると中の紙吹雪が飛び散ります。



ヤンのパフォーマンス2

「女の人は、子どもを産んで育てる生き方に縛られなくてもよい」というパフォーマンスをイメージしていました。まぁ、そんな風に見えなくても、「この人、急にやる気になっちゃったな」と思ってもらえればいいです(笑)。水を注いで膨らんでいくイメージで、破裂すると中に入っているキューピーのような人形が飛び散る仕掛けでした。『マインド・ゲーム』では、痛いとか、恥ずかしいとか、ちょっと過激なことも描きたかったんです。



水



性欲のようなものを明るく

このバンブーダンスのシーンは、本編でもけっこうドキッとすると思うんですけど、性欲のようなものを漫画っぽく明るく描きたかったんです。フィルムでは鮮やかな色をつかったグラフィカルなイメージになっています。



もっと高く登らせて
サオはなして
スロウモウション
ミョーン
ミョンちゃんにねらいをさだめて



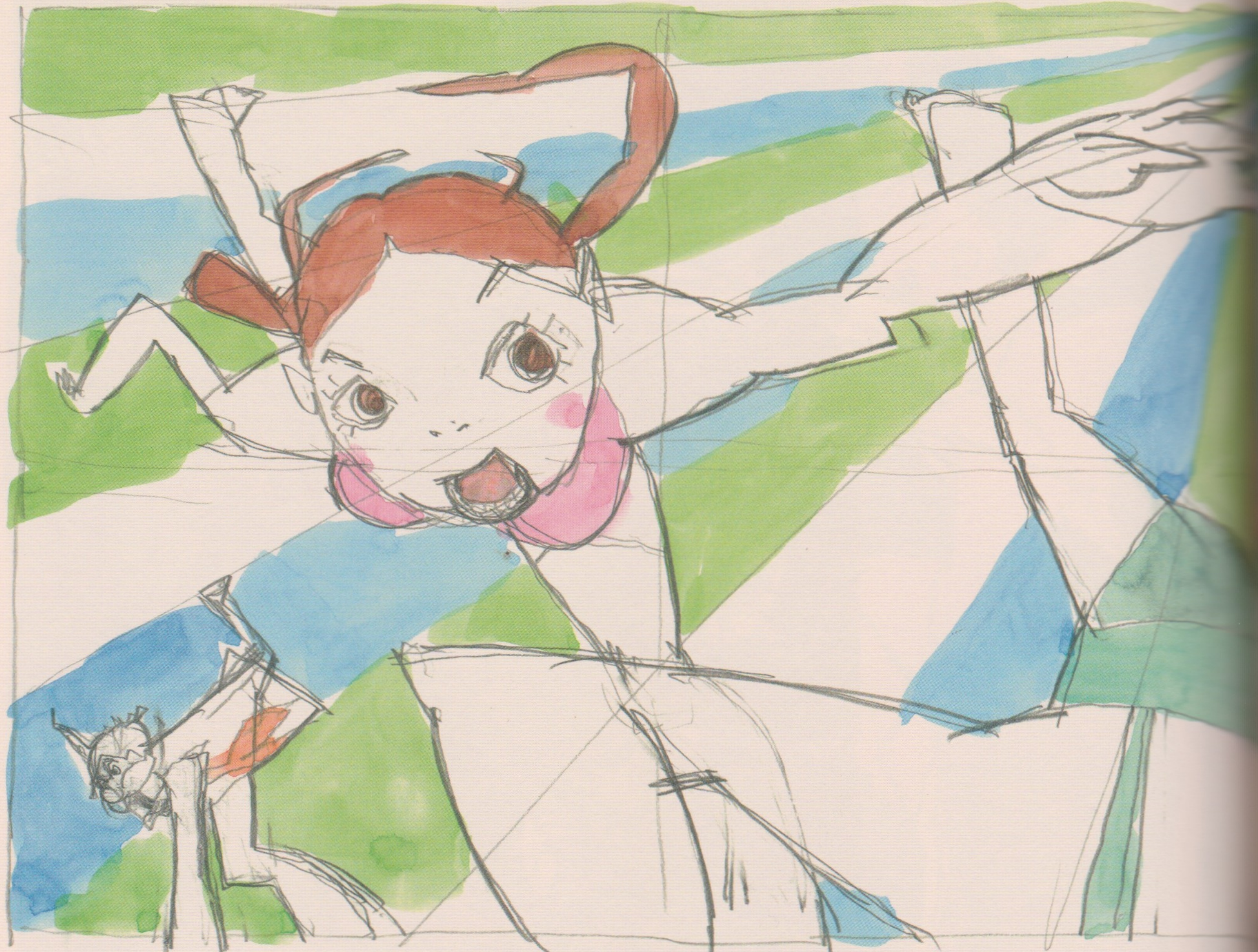
人を縦に重ねる構図

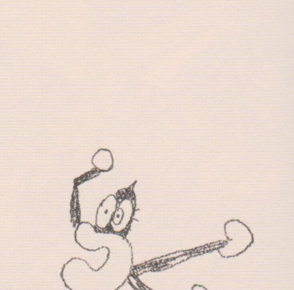
縦に人物を重ねる構図が好きで、昔からよく描いています。『クレヨンしんちゃん』でも、ぶりぶりざえもんが倒れると、後ろにいた人が現れるとか、手前の人がいなくなると、重なっていた奥の人が登場するという見せ方を何度かやっていました。

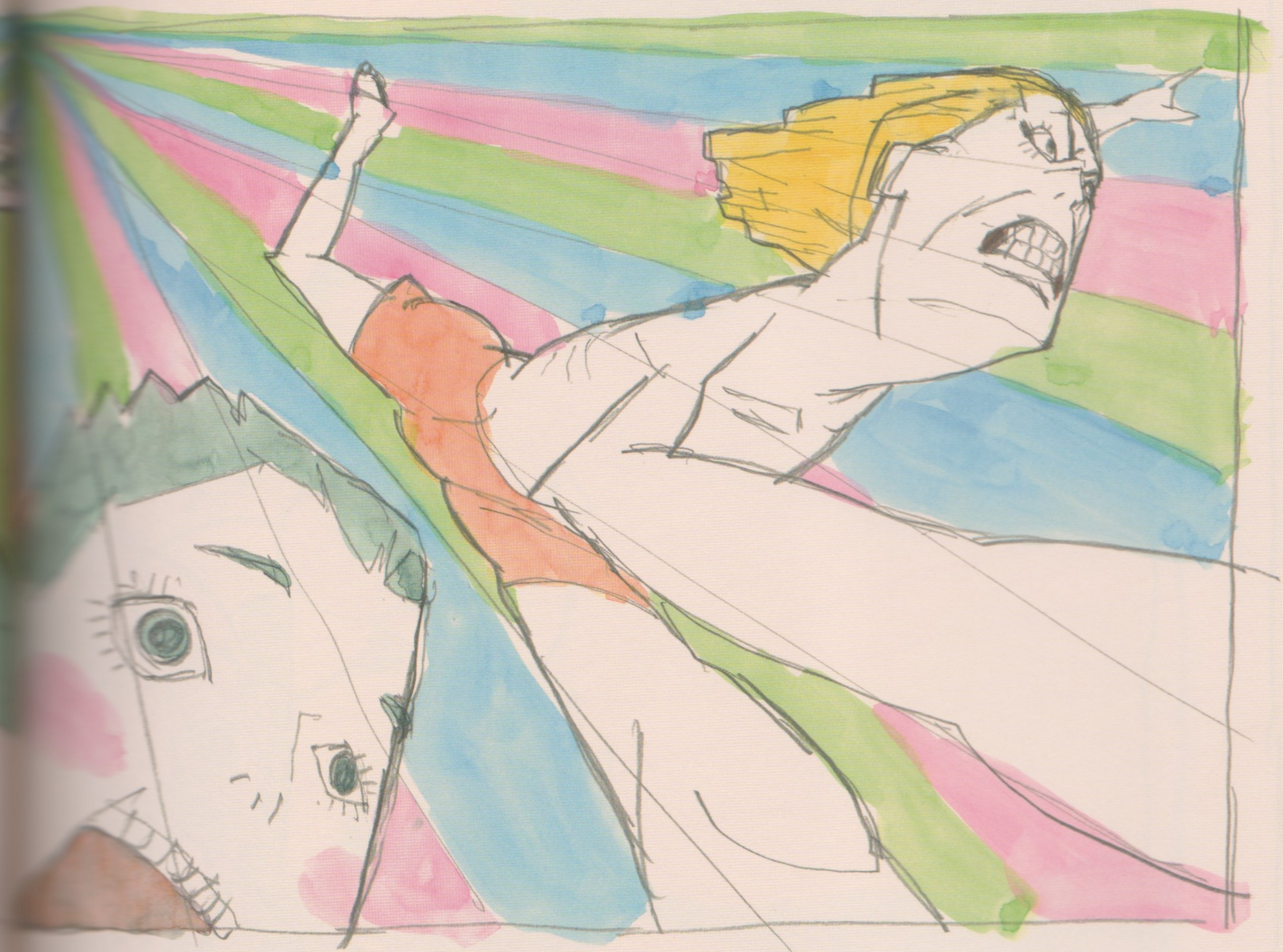


…る気分

…ちが盛り上がっちゃっ…というシーン。『マインド・…では、「ノッている気分」を描…たんです。どんどんパースを…キャラクターを歪ませると、…に近づくような気がするん…



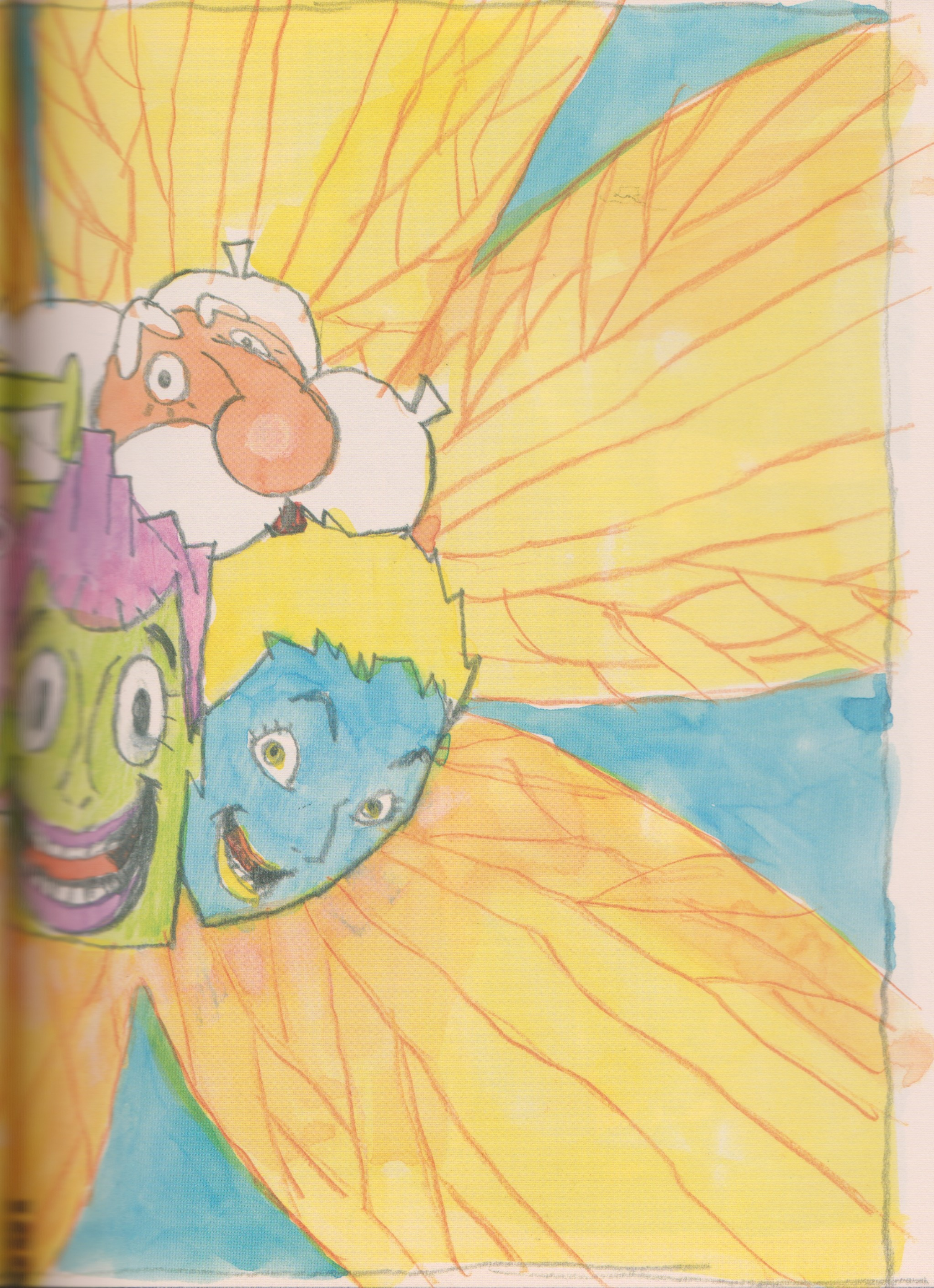




映像と気持ちがシンクロする Column❻

アニメーターをはじめて数年目の頃、「見ただけで正気を失うような作画ができないか？」と、よく思っていました（笑）。『ちびまる子ちゃん』に参加していた時期です。自分でもバカみたいな考えだと思っていたけど、例えば、メドゥーサを一目見た人が石化してしまうように、そのアニメーションを見た人が正気でいられなくなる絵って描けないのかな、と。現実的なところだと、とてもいい音楽があって、それにすごくシンクロした映像が合わさったら、トリップするくらい気持ちが高揚することはないのかなぁと考えたり。『マインド・ゲーム』のダンスシーンとか、キャラクターを歪ませて描くときは、そういう気分が少し入っていると思います。自分の中に、「振り切りたい」とか「解放的になりたい」という気持ちもあるんでしょうね。僕自身が、自分を解放しないタイプなので、作品の中で、めちゃくちゃな気分を想像するのかもしれないです。ある一線を越えたときに、いい意味で世界の見え方が変わるような感覚とか、そういうテンションを描くことにもずっと興味があります。……と、ここではちょっとハズいことを言ってみます。

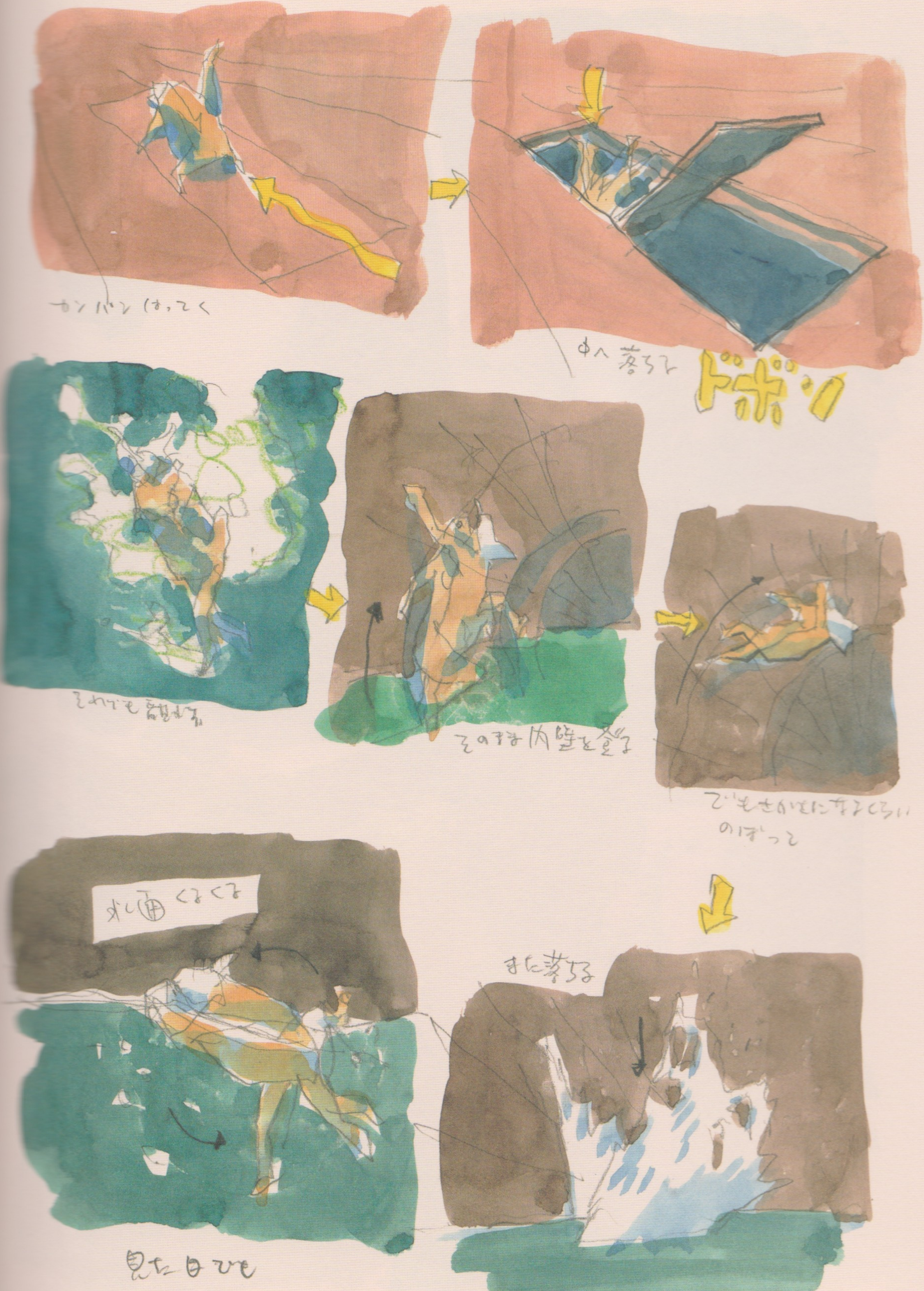






難破船でのラブシーン

ラブシーンで一番やりたかったのは、[illegible]人がスライドしていく動き。自分たちの[illegible]いるから、周りが大変な状況になっても[illegible]気がつかないし、関係ない。原作では、[illegible]いラブシーンだったんですが、映像で[illegible]と、長い尺で見ていられなくなっちゃうので[illegible]生々しくせずに動きで見せるシーンにしてい[illegible]


カンバンはってく
中へ落ちて
ドボン
それでも
そのまま内壁を登る
でもさかさになるくらい
のぼって
水面 くるくる
また落ちる
見た目ひも


タッチ
ギリギリで
止める
波紋みたく
うねる

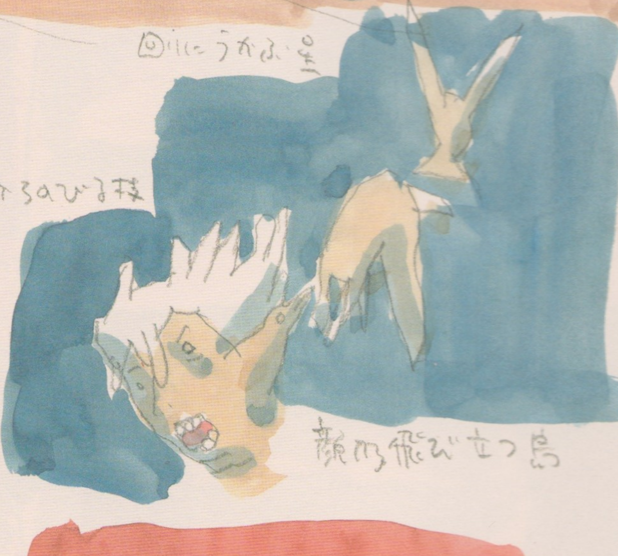
快感をビジュアル化する

ラブシーンを描くにあたって、実はかなりセクハラ的な会議も行われていました（笑）。スタッフに、「嫌だったら答えなくていいけど、どういう感じ？」と聞いてみたり。「風船ガムが割れるような感覚」と答えた人がいたので、本編に実写でガムが割れる瞬間を入れたりもしました。ここで描いている顔から鳥が飛び立つ絵は、ザワッとする感じを表そうとしていたのかな？ このあたりの絵は、ほとんど思いつきなんですが、意外とラブシーンに共感したという感想もあったそうで安心しました。















食物調査隊

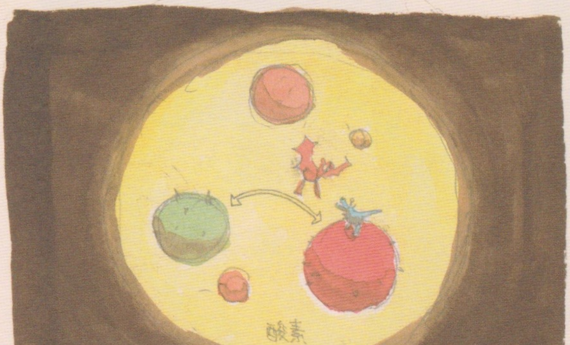
人工の増加と環境破壊で食物が足りなくなった地球。
食物を探しに宇宙へ食物調査隊を送り出した。

しかし遭難。不時着したのは奇妙な五子星。
動物や植物は一切食にならず、
唯一の食物は、一匹しか居ない恐竜のうんち。
それは人類にとって理想的な食物だった。

その恐竜の獲物は唯一、隣の星から餌を食べに来る怪鳥。
しかし恐竜はドジでなかなか捕まえられない。
調査隊は自分達の為に、恐竜が怪鳥を捕まえる事が出来るように誘導する。　病気にならないように気を使う。
しかし恐竜は　お腹が空けば調査隊を食べようとするし、
植物たちもうんちを狙っている。

かくして調査隊の苦労は続く。
はたして彼らは食物連鎖の罠から逃げ出すことは出来るのだろうか？
地球を救うことが出来るのでしょうか？



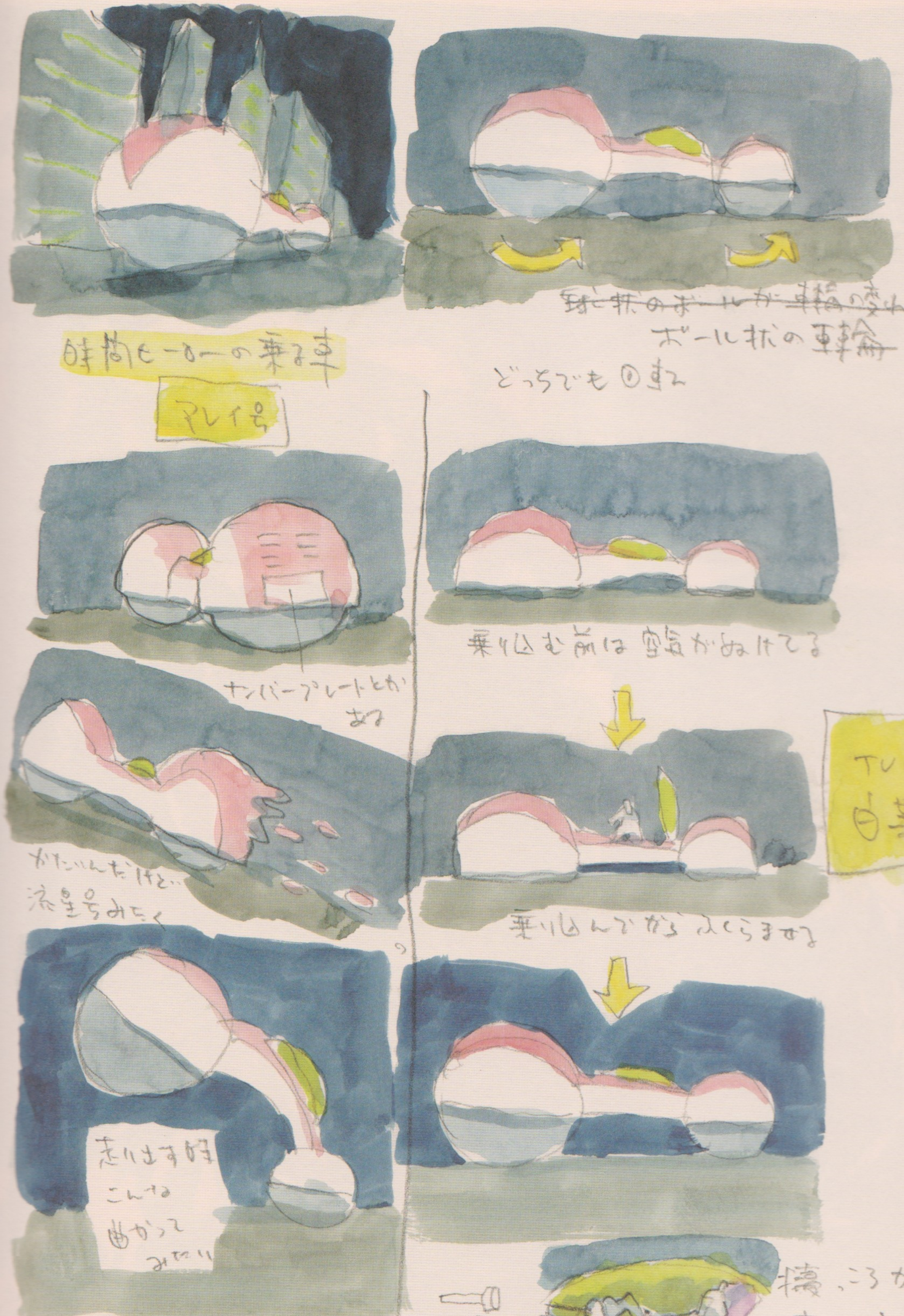








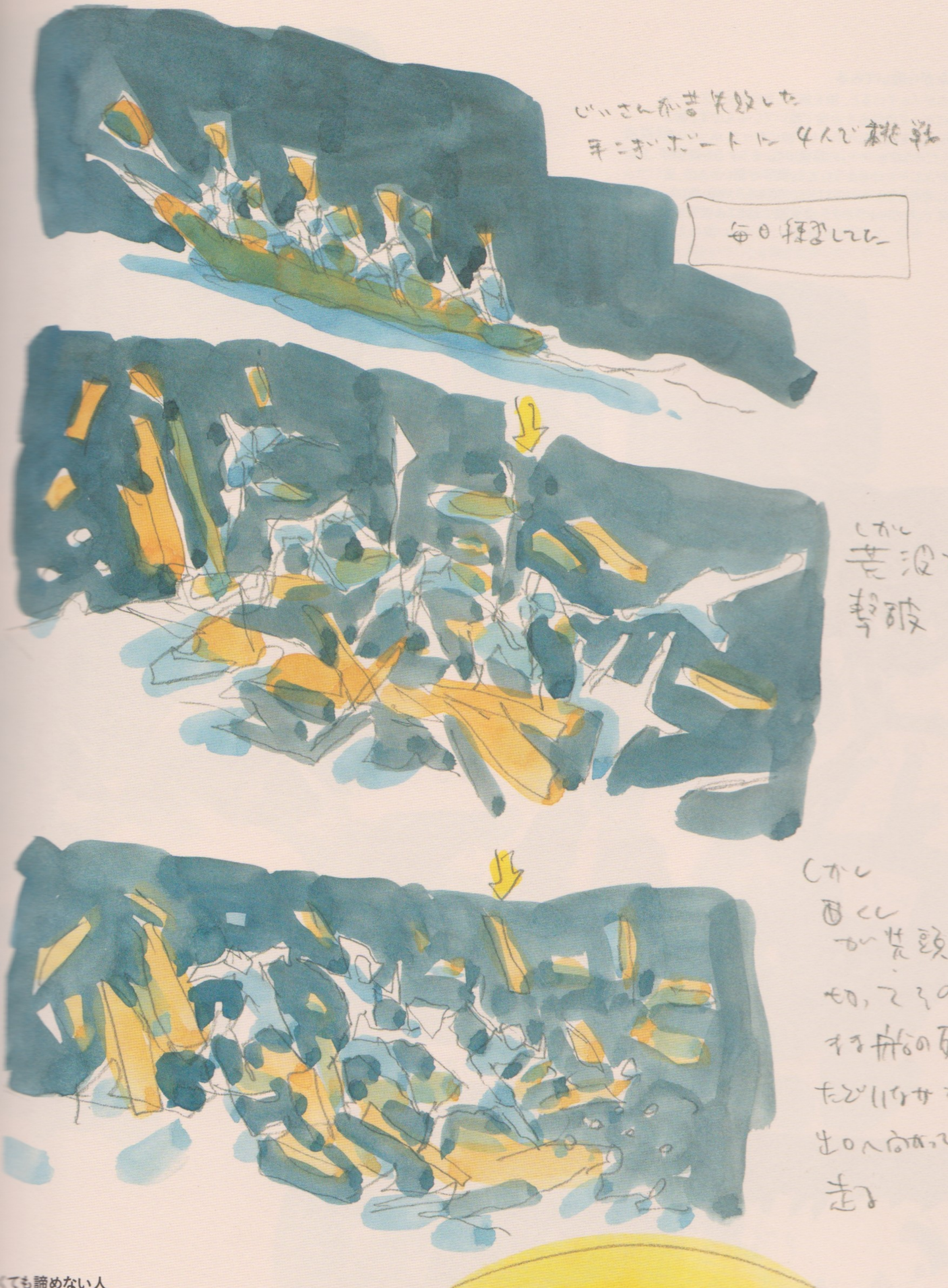
※当時の資料を誤字もそのまま掲載しています。



時間ヒーローが乗る車

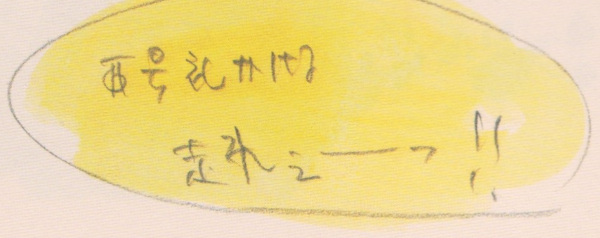
『[illegible]の野望』で心残りだった「鉄アレイ型の乗り物」を、漫画っぽいイメージで再び登場させています。この頃、デザインはシンプルなものほどいいと考えていたので、丸なら丸のまま使いたいと思っていました。





しくても諦めない人

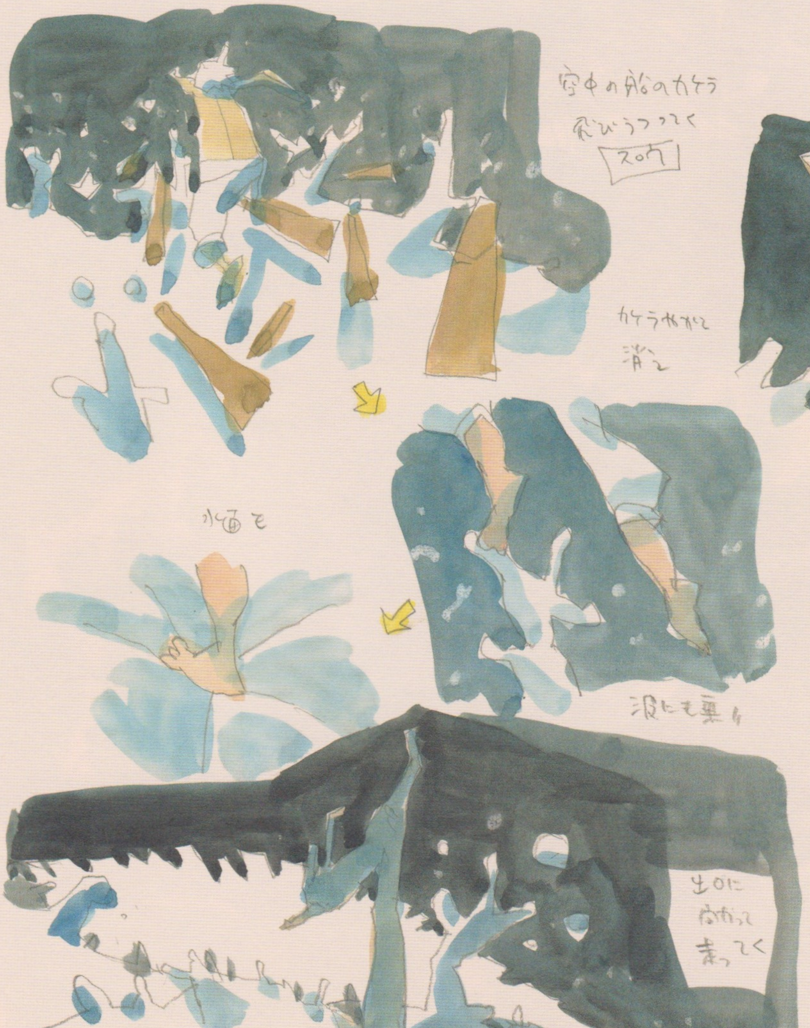
では、モーターボートで脱出するんですが、僕
がバラバラになっても必死に漕いでいくシ
ったかったんです。「上手くいかなくても、外へ
とか、「外へ出るために努力する」という姿。
がアニメらしくて見ていて力が入るし、気持
上がる感じがして、見苦しくても抵抗して諦
人を描きたいと思っていました。



描きながら動いてみる

気持ちがノッていると、絵を描くときにキャラクターと一緒になって自分もその場で動いているんです。動きながら、「波を越えたらボートが縦になって、ゆっくり落ちるんだろうなぁ……」と想像する。そうすると続きの展開がスムーズに考えられます。調子が悪いときは、客観的に考えてしまうんですけど、できるだけその場にいる感覚で、そのキャラクターの主観で描きたいですね。







走馬灯

彼は、「外へ出たい」という自分の意志で走っているんだけど、それだけで行動が成立しているわけではなくて。小さい頃からの母親の優しさのおかげで折れそうな骨が持ちこたえていたり、これまで出会ったいろんな人の助けとか、行いが全部作用して、今走れているんだということを描きたかったんです。





裸にしたい
走りながら裸になるのは
一貫みたいなイメージで
『四畳半神話大系』でも
で主人公が裸になるシーン
りながら自分でも
思うんですよね(笑)。
も気にせず」ってことを
きないので憧れがある
キャラクターがひと皮
心に正直になれた、とい
描いているんだと思いま



Column 7 偶然ではないつながり

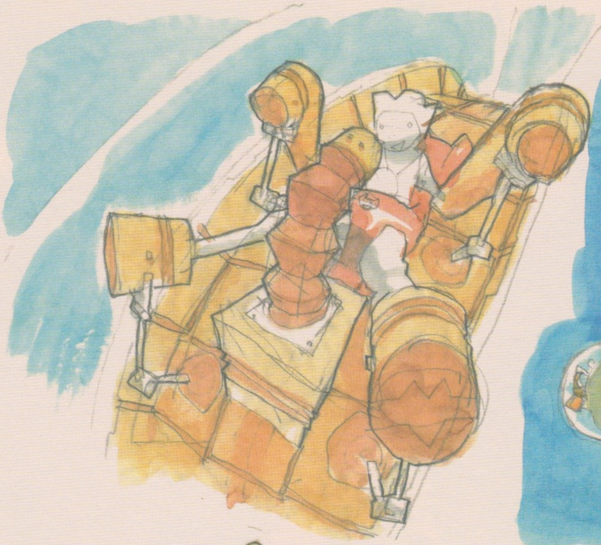


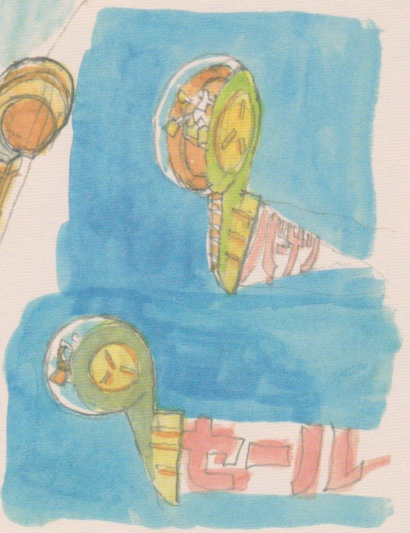
僕は、登場人物の関係をつなげたがる傾向があるみたいです。「こういうわけで、この二人は引き合っている」とか、「偶然なようでいて、実ははっきりと流れがある」といった描き方を考えてしまいます。関係をつなげないほうが物語が広がるという考え方もあるんですが、世の中には、そういう面白いつながりが実際にたくさんあると感じるんです。人と人がつながっていくことを理解したいというか、偶然だけじゃないつながりがあると思いたいのかな。

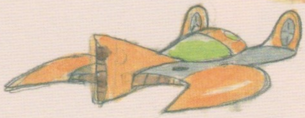


未来の乗り物

この乗り物は、高校のときに作ったキーホルダーの形がベースになっています。未来の乗り物なので、着地できそうにない形のほうが最先端に見えるんじゃないか、と考えました。操縦席にはモニターが付いていて、自動焦点カメラみたいにピントを合わせてくれます。見る人も、部分的に知っている動きが入っているほうが既視感で何かしらのリアリティを感じると思うので、未来のものを描くときもまったく見たことのない動きより「なにか風の動き」を意識しています。

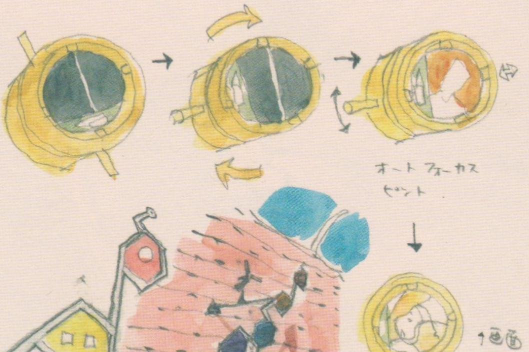


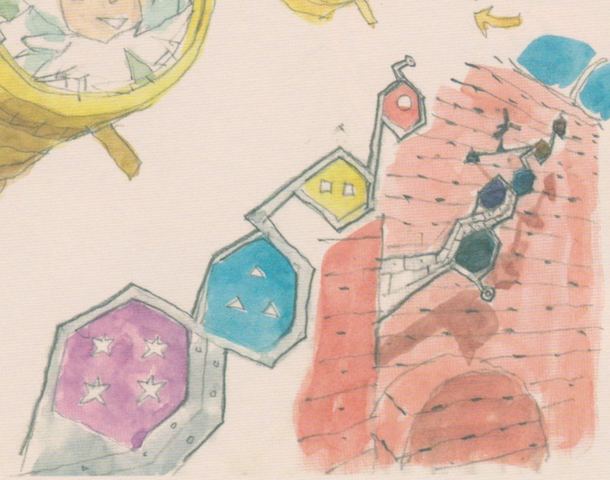












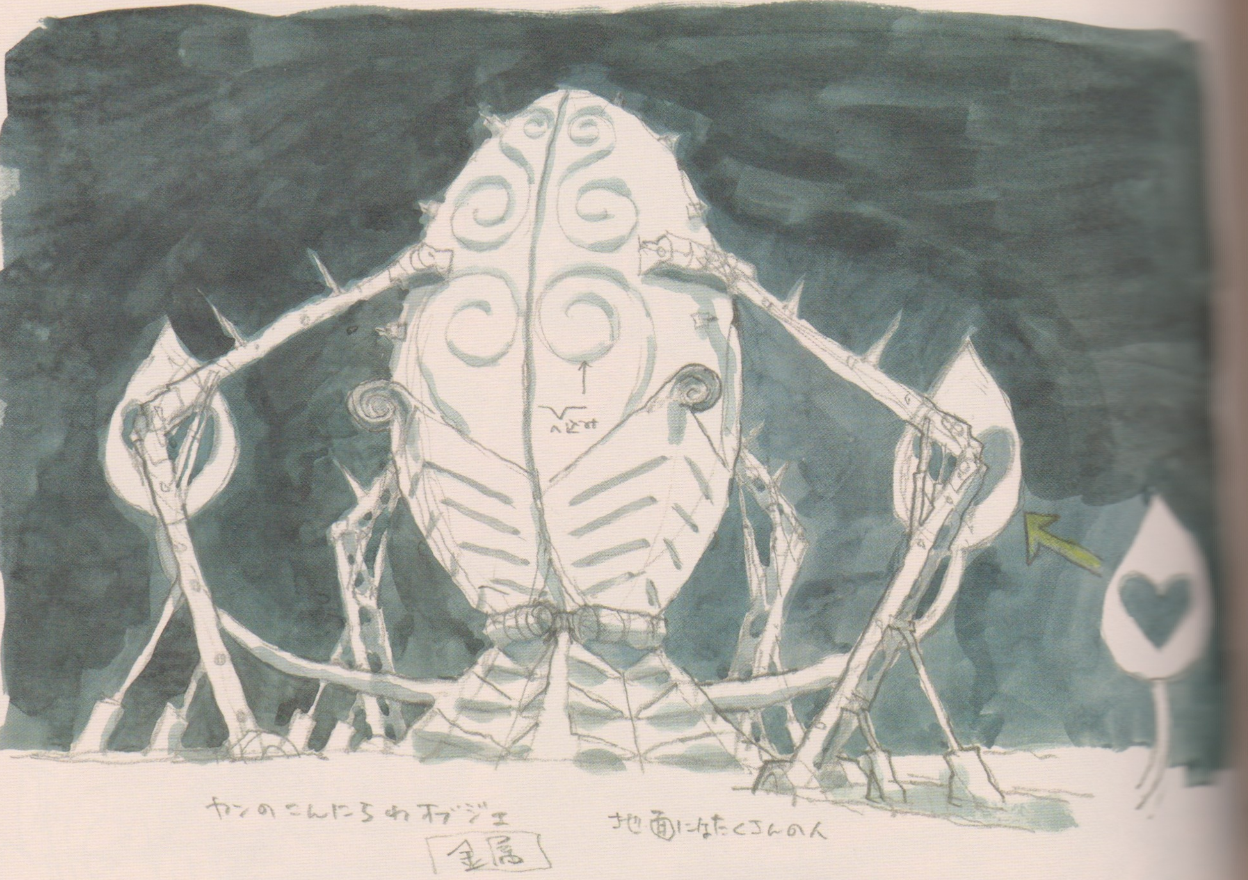
空中信号

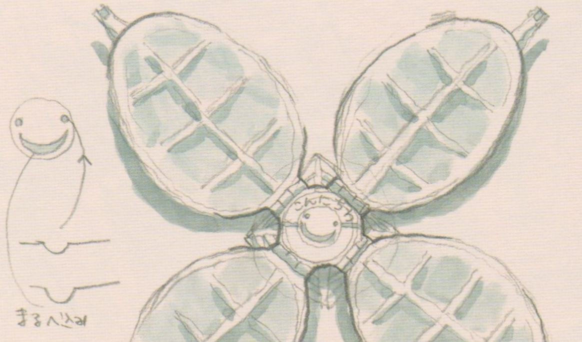
カウントダウンする感じでライトがついていきます。



[illegible]

[illegible]した未来の街です。原作で「コマーシ[illegible]」というセリフがあったので、空中にや[illegible]ていることにしました。規制がされて[illegible]、こんな風に広告が垂れ流し放題にな[illegible]かなぁ。









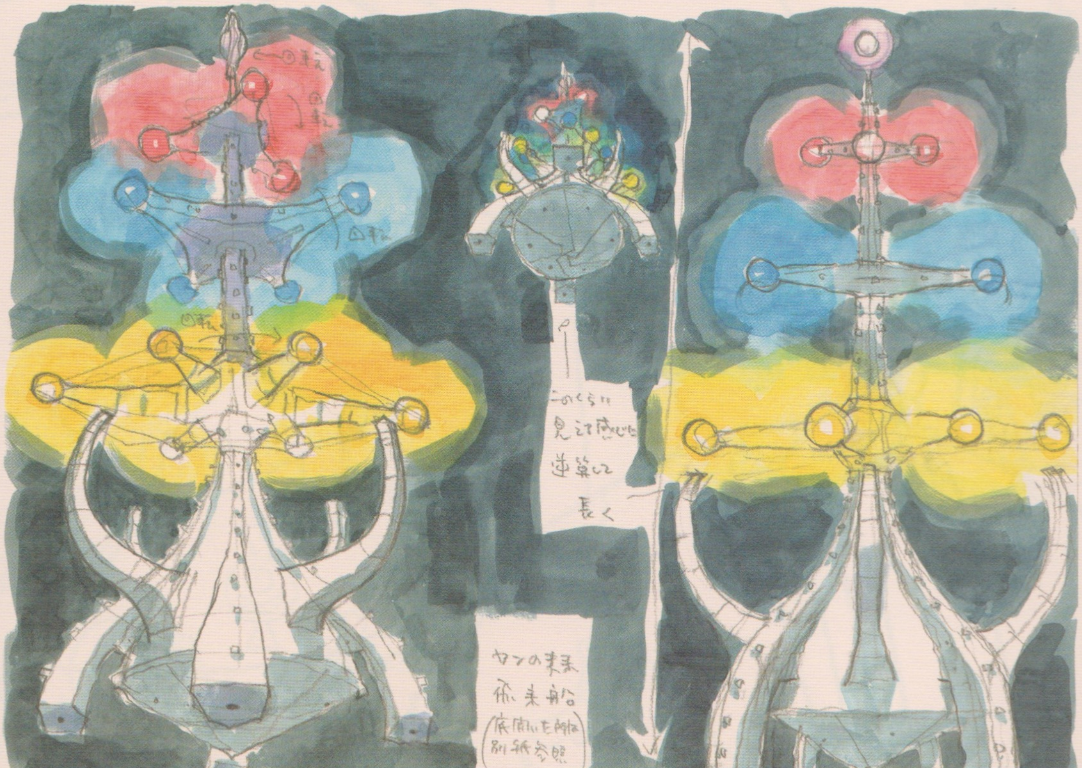
こんにちわオブジェ・地球サイド
ヤンが異星人と交流するために作ったつぼみ型の
オブジェです。植物を鉄の材質で描くことが自分の
中で流行っていた時期でした。

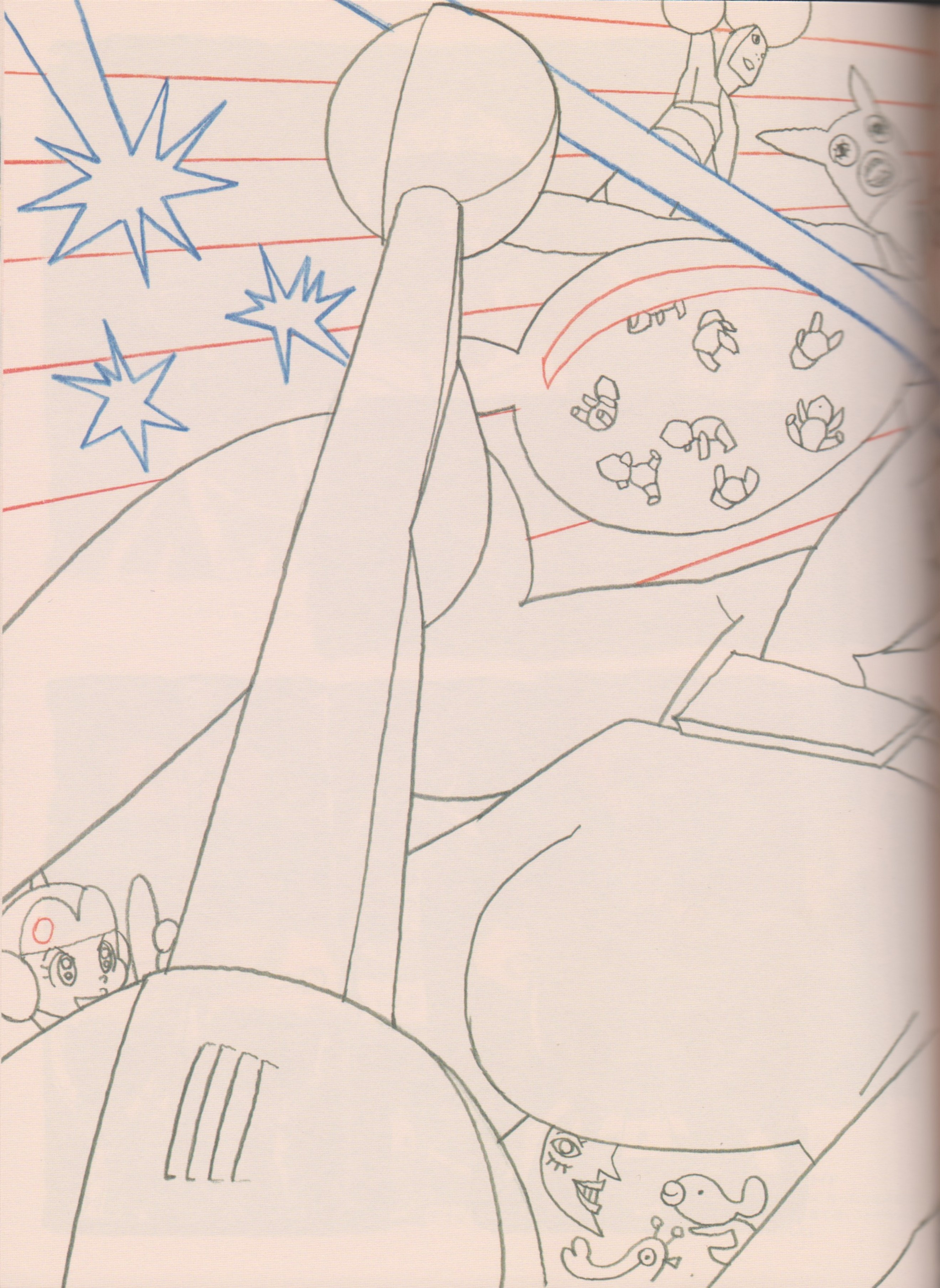


こんにちわオブジェ・宇宙サイド

宇宙からカラフルなパーツが回りながら降りてきて、地球側のオブジェとドッキングします。ドッキングすると双方からコンタクトがはじまって、宇宙へのメッセージが現れるという仕掛けです。「宇宙への」と言いながら、日本語なんですけどね（笑）。









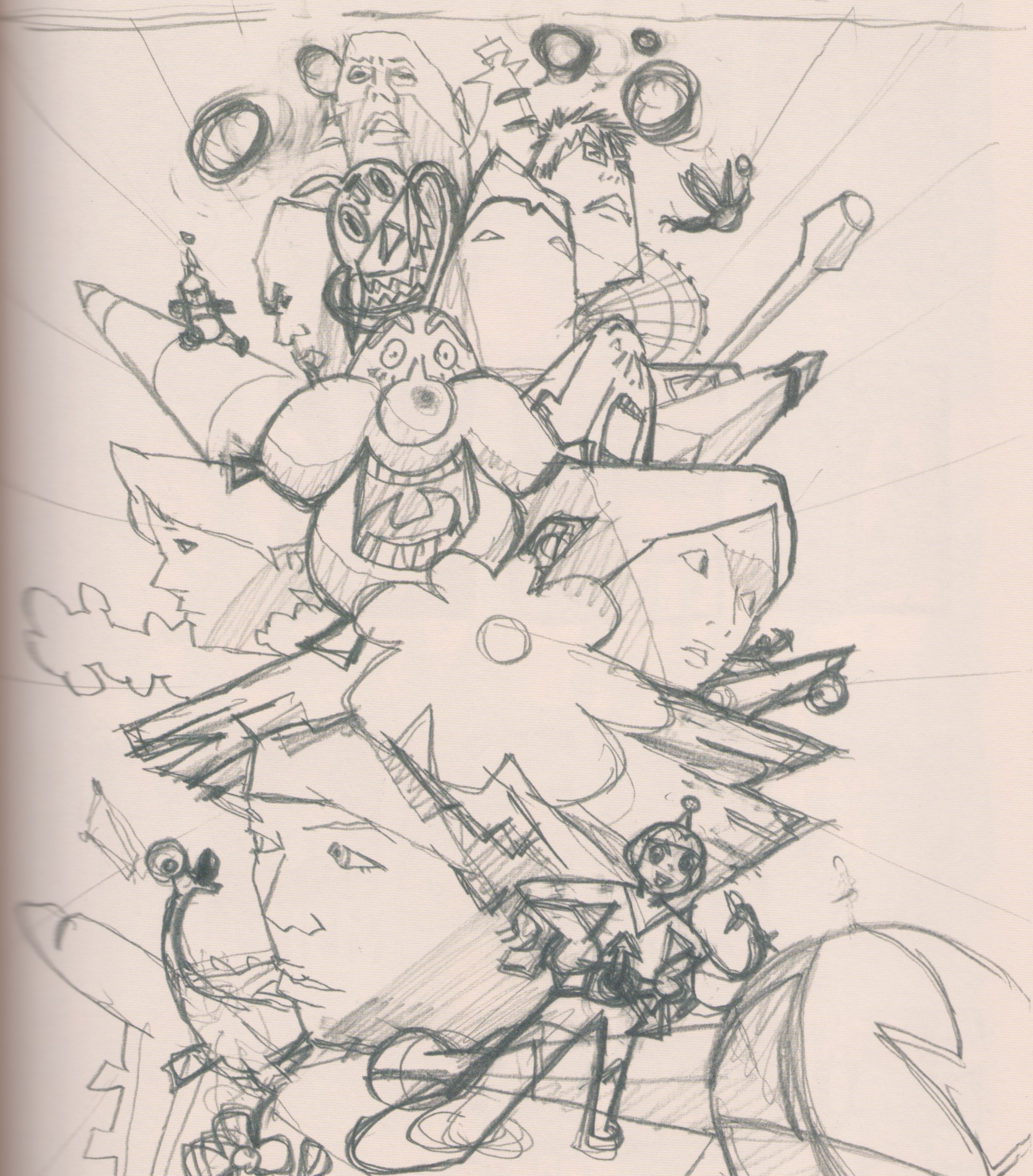


Column 8

恥ずかしいことがなくなった



『マインド・ゲーム』の頃から、花や鳥を出すことも好きになりました。以前は、男のくせに花を描くというのは、ちょっとてらいがあったし、そんなに好きでもなかったと思うんです。でも、『マインド・ゲーム』を制作していたら、それまで恥ずかしかったことが、恥ずかしくなくなったんですよね。作品の中でセックスシーンも描いたし、もう恥ずかしいことってないかもなぁと。それで、てらいなく花を描けるようになって。何かを表現するときに花ってすごく使いやすいし、表現も意外と幅広い。ただ明るくて可愛いだけじゃなく、ちょっとエロい感じも出せたりする。歳のせいもあるのか、夜景や桜が急に綺麗だなと思うようにもなりました。



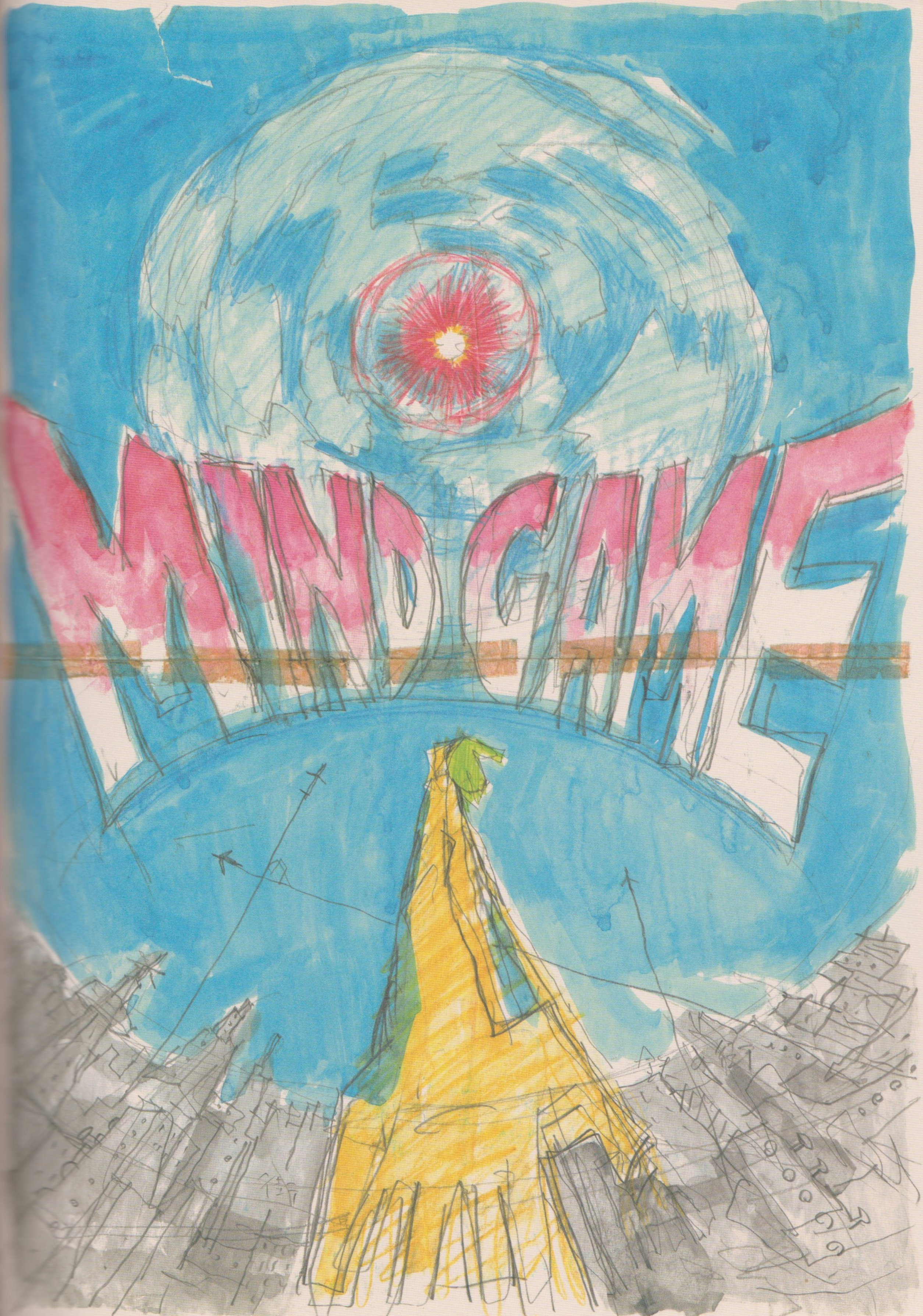
メインビジュアル・ラフ

「[illegible]」のようなイメージです。完成形では、顔に実写をはめ込んでいます。僕はまとめるのが苦手なので、こういったメインビジュアルを描くときはけっこう悩みます。動きはないけど、要素をたくさん[illegible]ことでダイナミックに見せられたらいいなと考えていました。



BOXパッケージイラスト・デザイン案

制作会社のほうから「頭から文字がバーンと飛び出している絵」というリクエストがあってRのイラストを描いてみたんですが、顔が怖いということで採用されませんでした(笑)。パッケージには、Fが使われています。


MIND GAME

2006

ケモノヅメ

初のオリジナルＴＶシリーズ。WOWOWにて全13話放送（R-15指定）。
湯浅政明は、原作・監督・シリーズ構成・脚本・キャラクター原案・絵コンテなどすべてにかかわる。



初めてのTV演出作品で。
監督でオリジナルでシリーズ構成だった
ホントにやるとはギリギリまで信じてなかった

テレビシリーズで作った初のオリジナルアニメーションです。最初に、「悲恋もの」とか「喰う側と喰われる側のラブストーリー」を

ていました。大まかな設定はあったんですが、いざはじめようと思ったらストーリーが全然思い浮かばなくて……。自分の中で物語

で時間がかかってしまって大変なスタートになりました。

また、この頃は、大人っぽい絵を描きたいと思っていた時期でした。大人っぽいキスシーンとか、スレンダーな女の人の色っぽさ

ンしんちゃん』の後は、ゲーム作品に関わってラブシーンや色っぽい絵も描いてみたんですが、アニメではそういう絵をあまり描く

それなりの年齢の男女をアニメーションで描いてみたいという気持ちもありました。自分も40歳くらいになって照れがなくなって

スシーンなどの絵を濃厚に描けたりするとけっこう嬉しかったんですよね。

はじまる前に、「WOWOWでの放送だから、いっちゃってくれ!」という話もあったので、地上波ではできないことをやりたいという

のかな。子どもが親の目を盗んでこっそり見るような、ちょっとエッチなテレビ番組や怖い番組のような印象になればいいなと思って





B級映画のテイストで
この絵はキービジュアルっぽいイメージで描いたものです。『ケモノヅメ』では、アダルティな雰囲気を荒々しい作画で見せたいと思っていました。昔の荒唐無稽な漫画のように、マジだけど少し可笑しい感じ。



獣のデザイン

最初の頃は何もストーリーが浮かばなくて、ひたすら怪物と剣士だけをスケッチブックに描いていました。獣の足が大きめなのは、昔の怪獣のおもちゃのイメージが入っています。『妖怪人間ベム』も好きだったので、ちょっとおどろおどろしくて醜い、哀れな感じも出したいと思っていました。





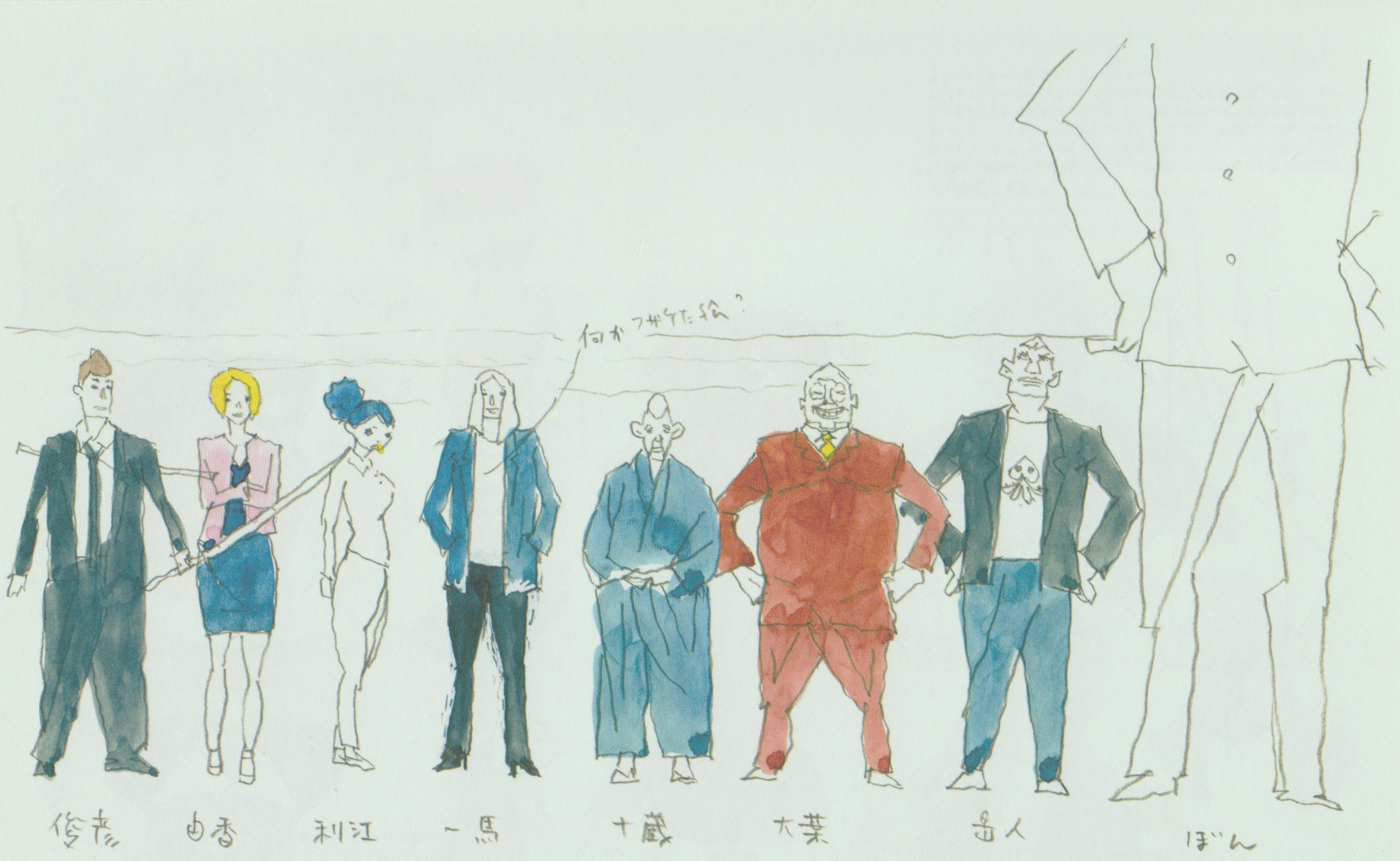


俊彦
ビジュアルは主人公的な熱血漢でかっこいい男。硬派な性格だから、眉毛を太くして短髪にしておこうという感じです。彼は、悪い人じゃないんだけど、あまりいいところがなくて、真面目すぎてチャンスを逃してしまうような人。いつも、主人公にはあまり気持ちが入らなくて、狂言回し的になってしまうことが多かったです。

利江
「髪を結んでいる姿」と「下ろした姿」で印象が変わるようにしています。体つきや胸の形も着る服で違いを出したり。デザインに凝らない代わりに、ちょっとしたことで変化を見せたいなと思っていました。※スケッチでは「利恵」と書かれているが、本編では「利江」。

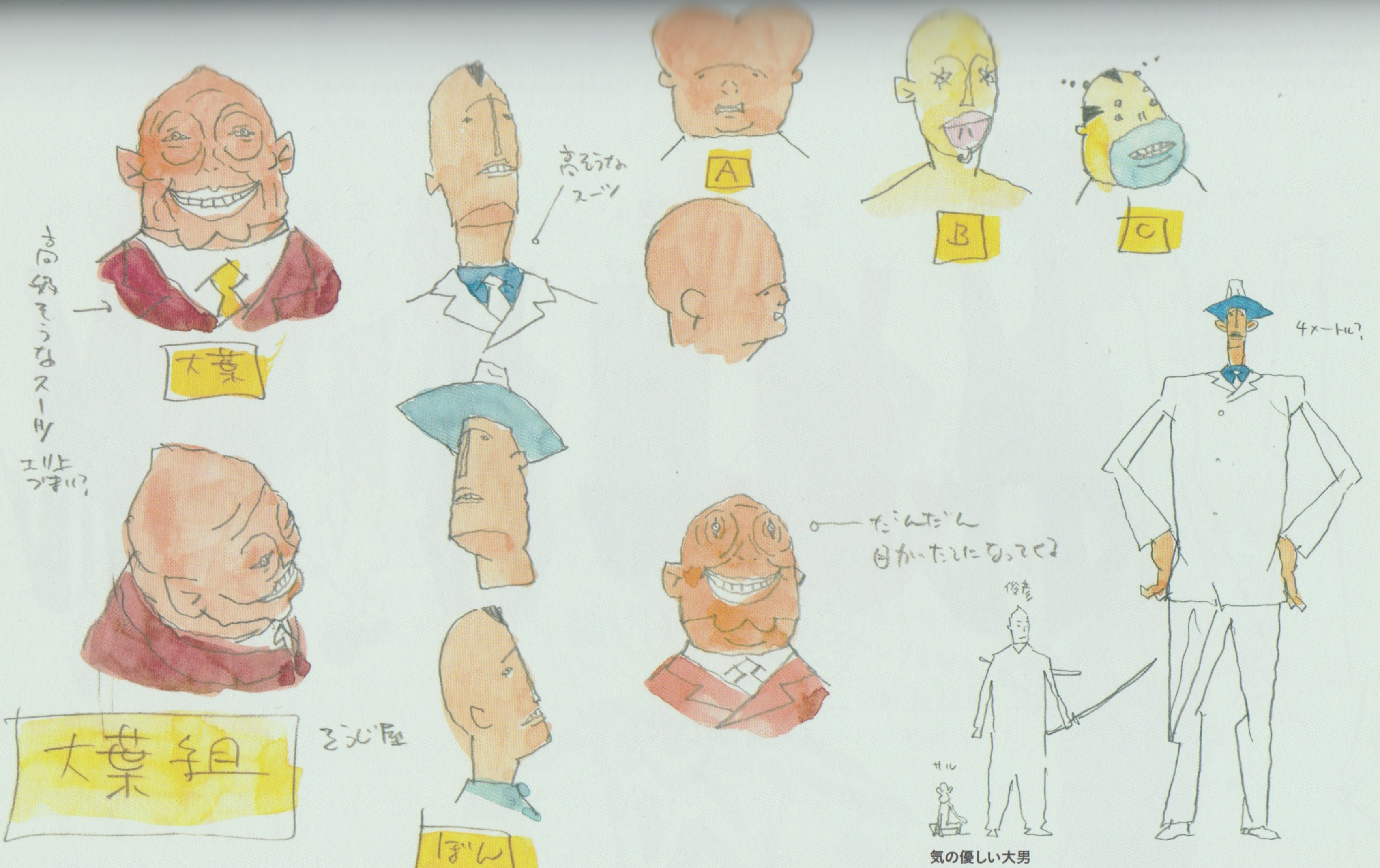


一馬
ビジュアルは二番手感のある美形。髪の毛を長くしたり、まつ毛を描いてちょっと女の人っぽくしています。



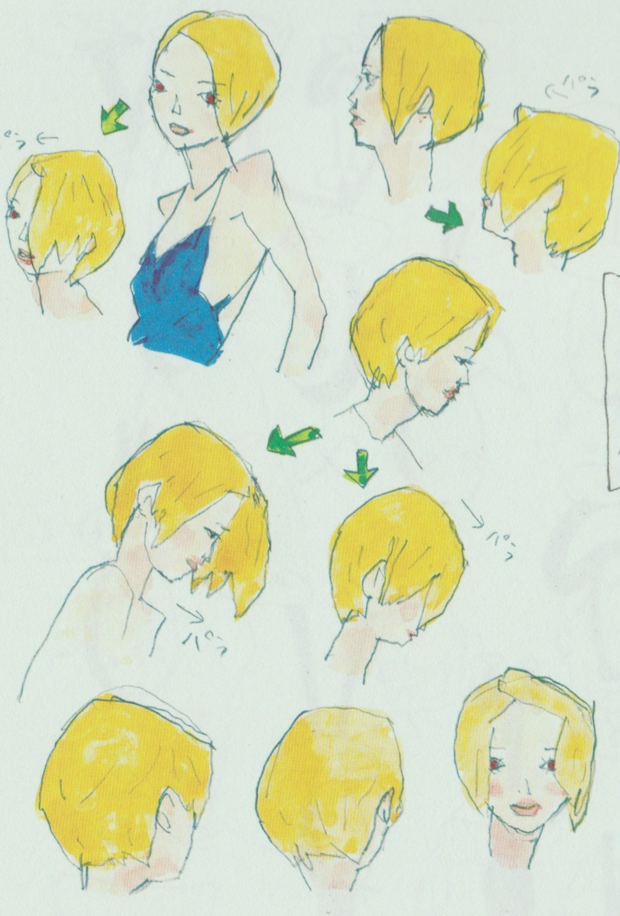
鬼封剣

『シックス・ストリング・サムライ』という映画を見て、刀を持った背広姿のキャラクターが描きたくなったんです。鬼封剣は、「桃太郎侍」がたくさんいるような [illegible]

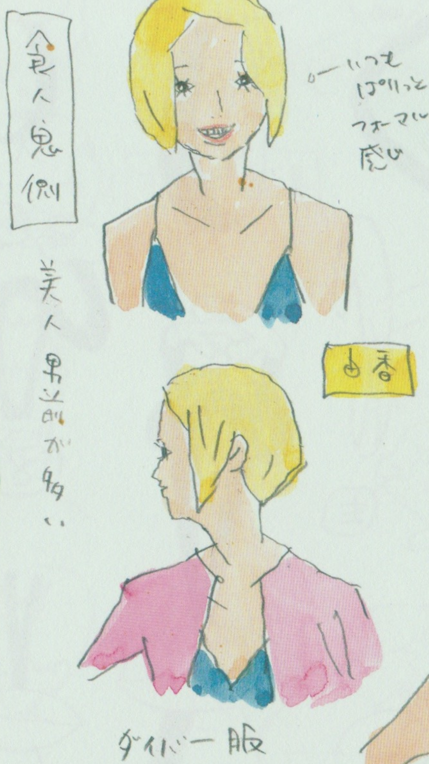


気の優しい大男

二階から顔が見えるようなでっかい人間がいたら怖いなぁと思って生まれたキャラクターです。そういう人が意外と優しかったり、できの悪い子どもだったら……とイメージを膨らませました。それで、「大葉」は「ぼんちゃん」にケモノヅメを与えたかったんだ！という親子のつながりもできていきました。『XYZマーダーズ』という映画の大きな男や、『幻魔大戦』のカフーというキャラクターの印象も入っています。

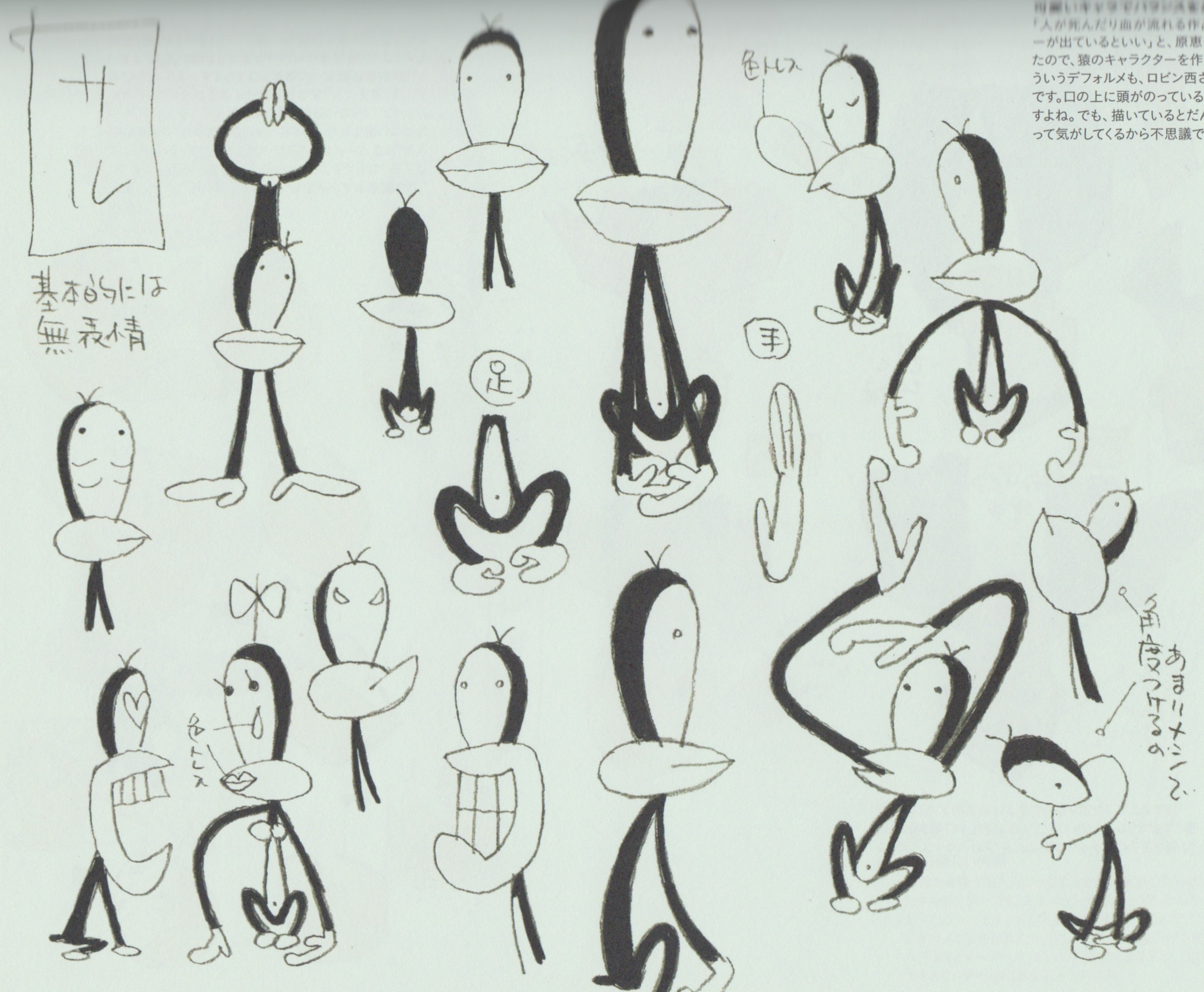


由香
30歳くらいで、色っぽさが感じられる女の人を意識しました。自然と可愛く振る舞っちゃってモテるような、生き方がよく分からない天然っぽい人というイメージです。自分が若い時は、ドレスを着たキャラクターなんて思いつかなかったので、そういう人を描くのも面白いなぁと。スレンダーなハリウッド女優がドレスで肌を出しているように、人形的な体つきであまりエロく見えない雰囲気を意識しています。髪型は動きを出すために左右非対称に。アニメで主流になっているヒロイン像への抵抗もあって、アダルティなキャラクターにしました。



岳人
イケメンじゃないけど、タフで頼れるタイプのモテる男で、由香の元彼という設定です。こういうどっしりした男に、俊彦のような人は気後れするのかなと思ったんですよね。





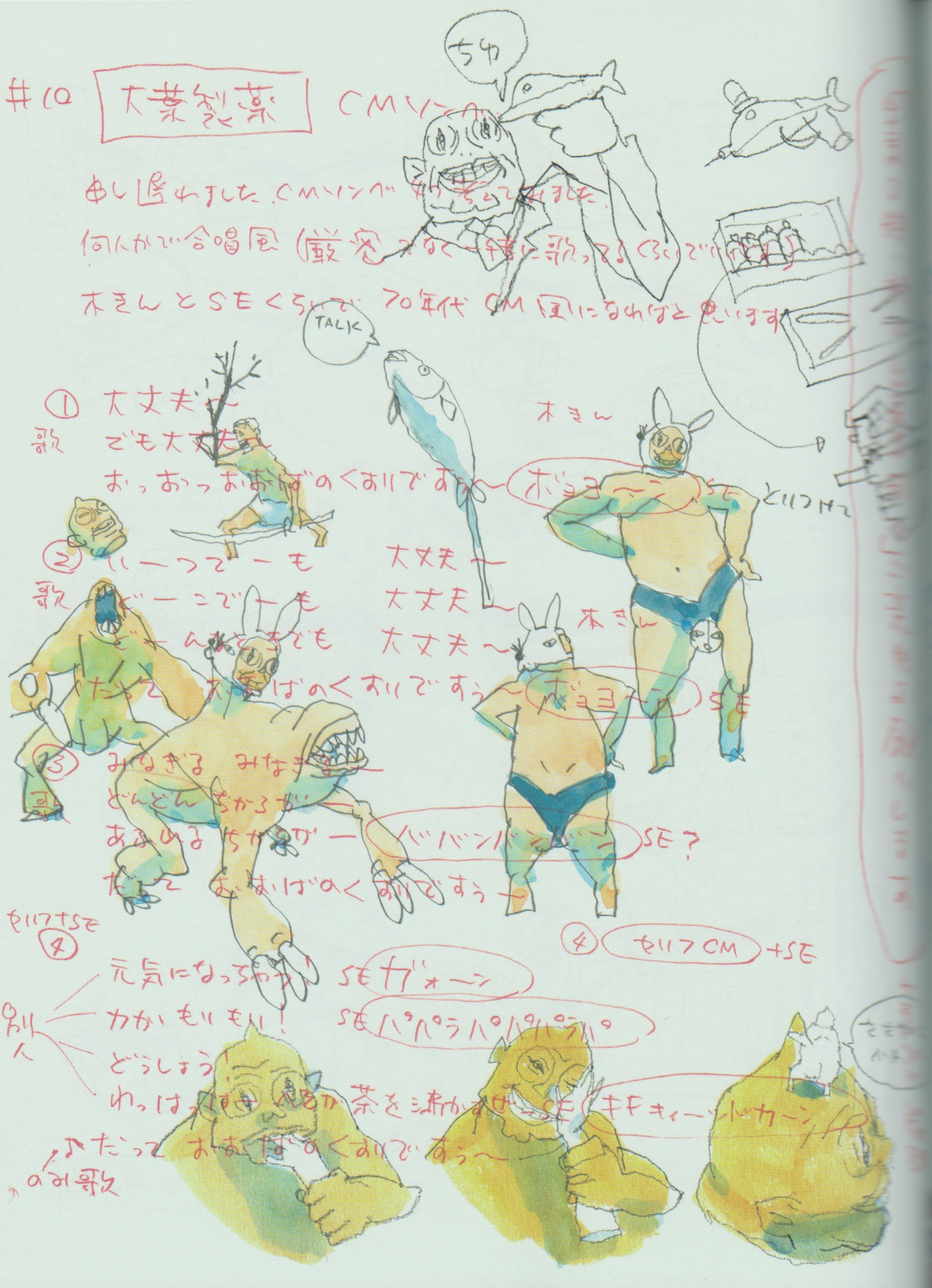
可愛いキャラでバランスをとる

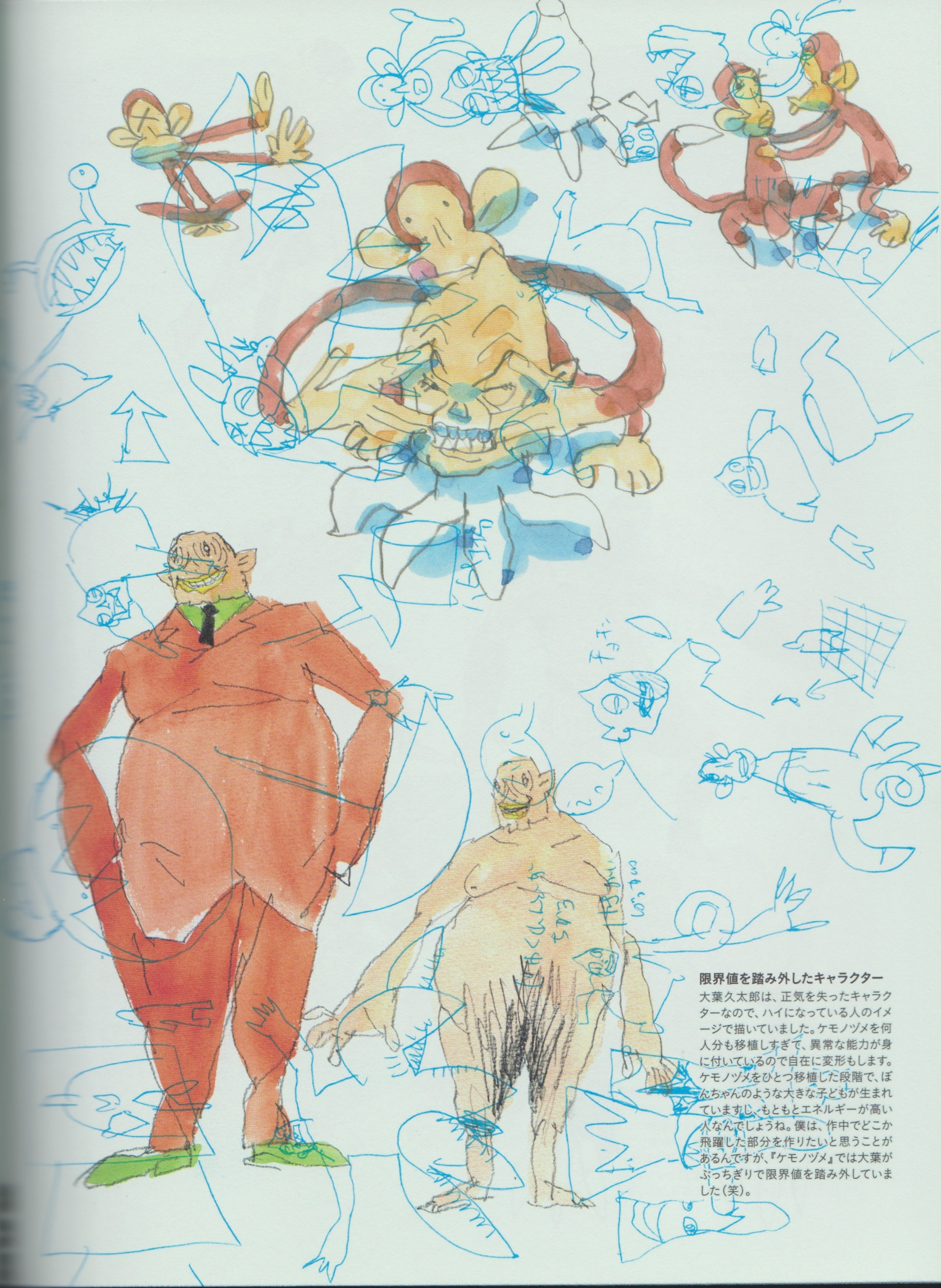
「人が死んだり血が流れる作品は、可愛いキャラクターが出ているといい」と、原恵一さんがおっしゃっていたので、猿のキャラクターを作ってみました。たぶん、こういうデフォルメも、ロビン西さんからの影響が大きいです。口の上に頭がのっているんだから、かなり極端ですよね。でも、描いているとだんだん「そういうものだ」って気がしてくるから不思議です（笑）。



子どもが描けるくらい極端に

写真を使った背景にしたかったので、それにハマる絵柄を考えました。「鬼封剣」の人たちは、リアルな印象を顔に残しつつ、普通ではありえないような極端なデザインにしています。ロビン西さんと仕事をしてから、赤塚不二夫の絵や、子どもが似顔絵で描けるくらい突出した特徴のあるデザインもいいなと思うようになりました。


ちか
TALK
#10 大栄製薬 CMソング
申し遅れました CMソング作ってみました
何人かで合唱風（厳密でなく一緒に歌ってるくらいで）
木きんとSEくらいで 70年代CM風になればと思います
① 大丈夫～
歌 でも大丈夫～
おっおっおおばのくすりですぅ～ ボョヨ～ン
木きん
とりつけて
② いーつでーも 大丈夫ー
歌 どーこでーも 大丈夫ー
どーんなときでも 大丈夫～
だって おおばのくすりですぅ～ ボョヨ～ン SE
木きん
③ みなぎる みなぎるー
歌 どんどん ちからがー
あふれる ちからがー バババンバーン SE?
だって おおばのくすりですぅ～
セリフ+SE ④
④ セリフCM +SE
元気になっちゃう！ SE ガォーン
力がもりもり！ SE パパラパパパパ
別人
どうしよう！
わっはっはっ 茶を沸かすぜー SE キチキィードカーン
♪だって おおばのくすりですぅ～
のみ歌



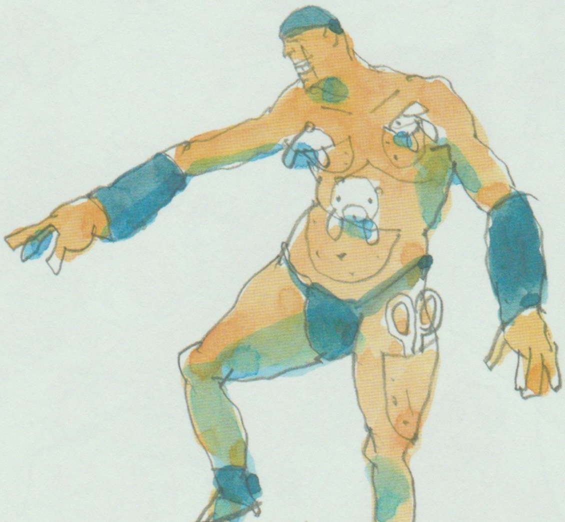
限界値を踏み外したキャラクター

大葉久太郎は、正気を失ったキャラクターなので、ハイになっている人のイメージで描いていました。ケモノヅメを何人分も移植しすぎて、異常な能力が身に付いているので自在に変形もします。ケモノヅメをひとつ移植した段階で、ぼんちゃんのような大きな子どもが生まれていますし、もともとエネルギーが高い人なんでしょうね。僕は、作中でどこか飛躍した部分を作りたいと思うことがあるんですが、『ケモノヅメ』では大葉がぶっちぎりで限界値を踏み外していました(笑)。

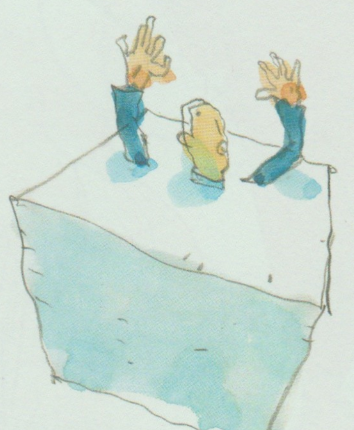


お腹を下す主人公

主人公に弱点を作りたかったので、「究極の弱点」は何だろうと考えて、思いついたのが「お腹を下す」ということでした。それで、俊彦は由香の手作りおむつをはいています。「お腹を下す」という弱点を克服する方法として、下さないようにお腹を強くすることより、「下しても関係ない！」と開き直ってしまうほうが面白いなと思ったんですよね（笑）。









痛々しいものは記号的に

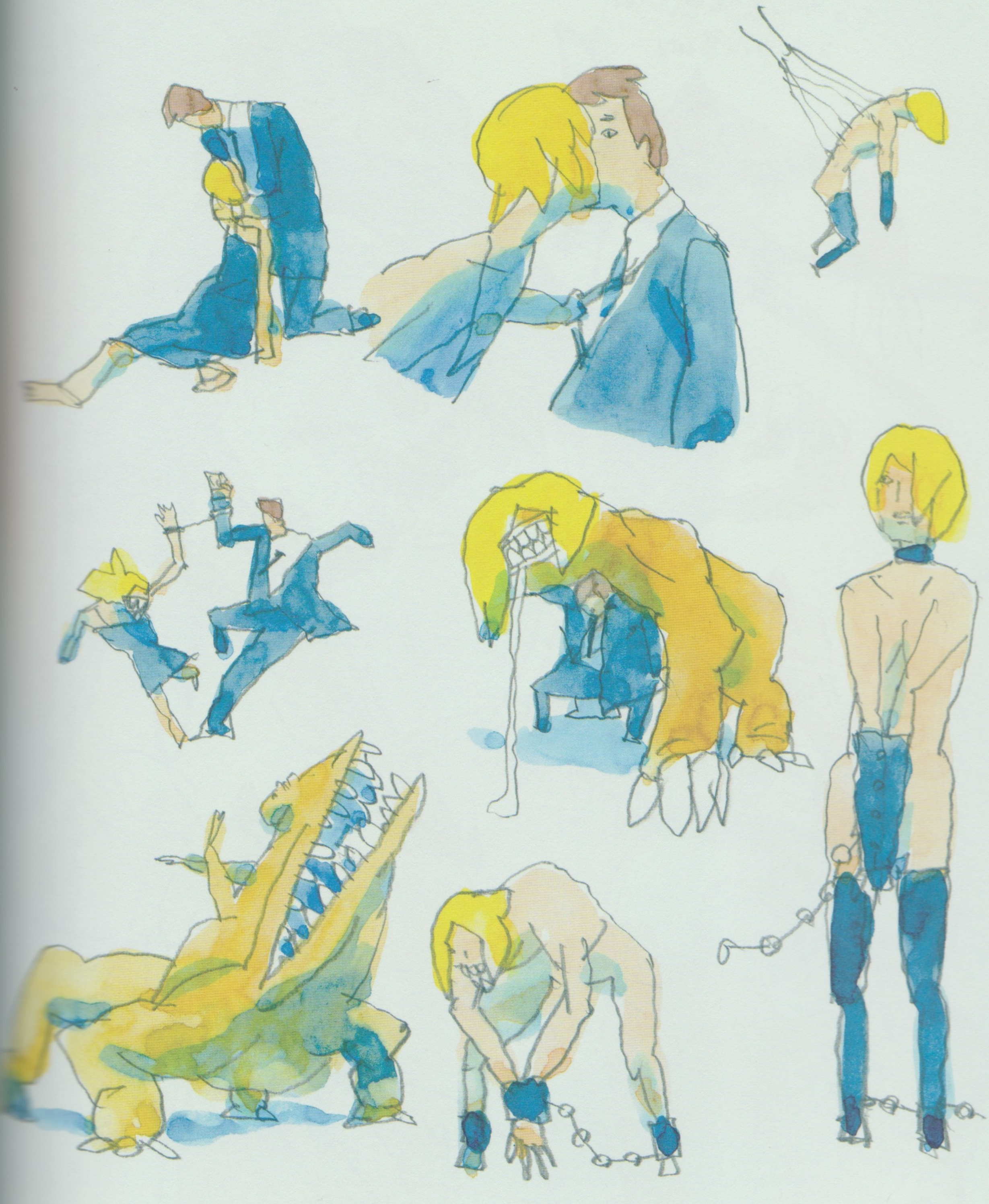
人体改造やＳＭって、すごい世界だなと引いちゃうけど、それを絵で描くぶんには興味があるんです。だけど、血が出るような生っぽいものは苦手なので、ある種、記号的に描くようにしています。ここで描いているポケットの付いた男も、「タフなキャラクターなんだな」くらいのイメージで考えていました。



拷問描写

右下の絵は、体に爪をたてられて、ずぶずぶっと入っていく拷問のシーン。こんな残酷な絵を描いていたんだと自分でもビックリしました……（笑）。いちおう、感覚が麻痺する薬を飲んでいるから本人は痛がらないという設定ではあるんですが、今だったら何か救いのある部分を加えると思います。





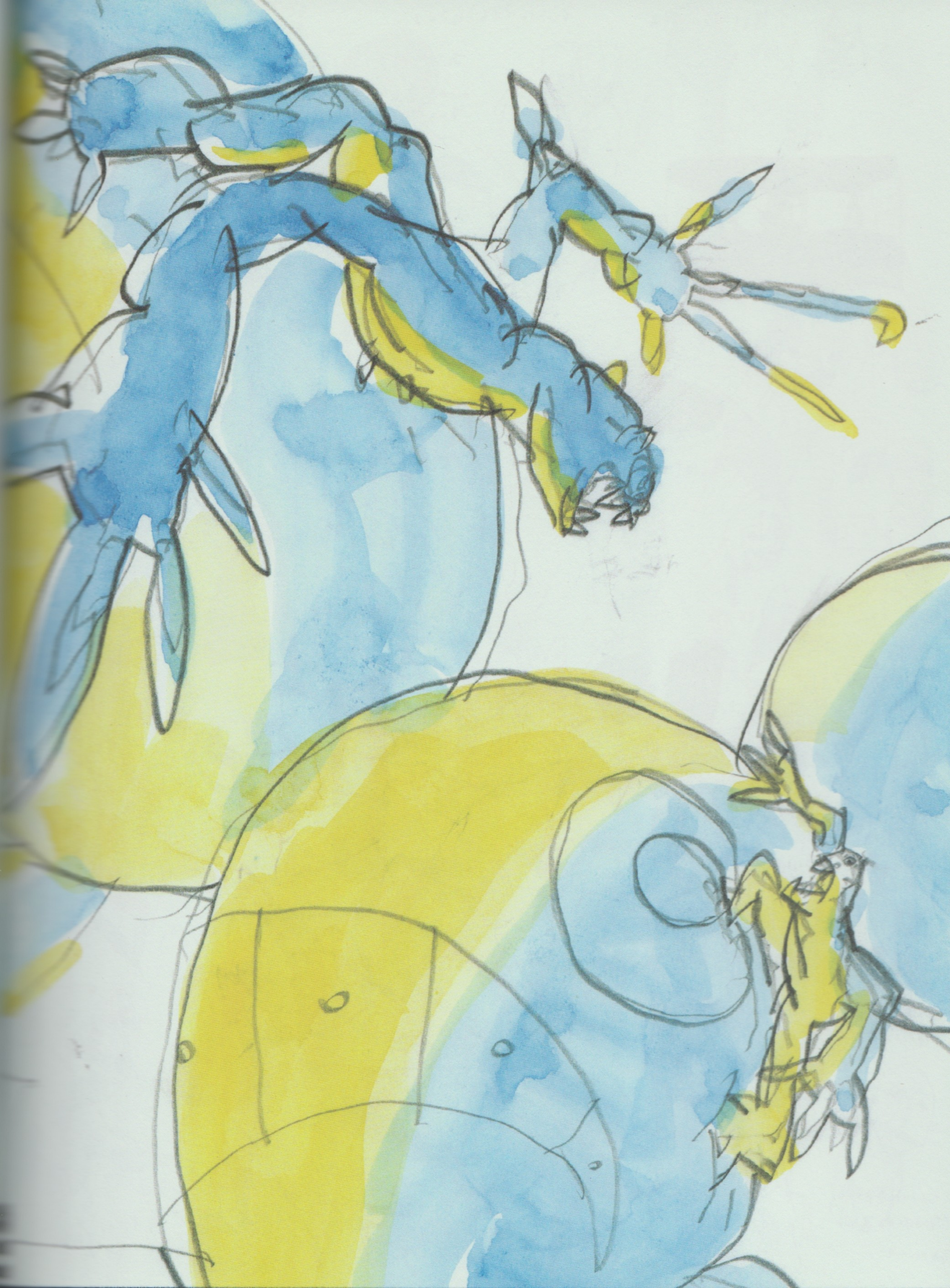
手錠で逃避行

逃避行のシーンでは、二人が手錠でつながっているというアイディアもありました。由香が獣になっても、二人は手錠でつながっているから常に一緒にいなければいけないというイメージ。



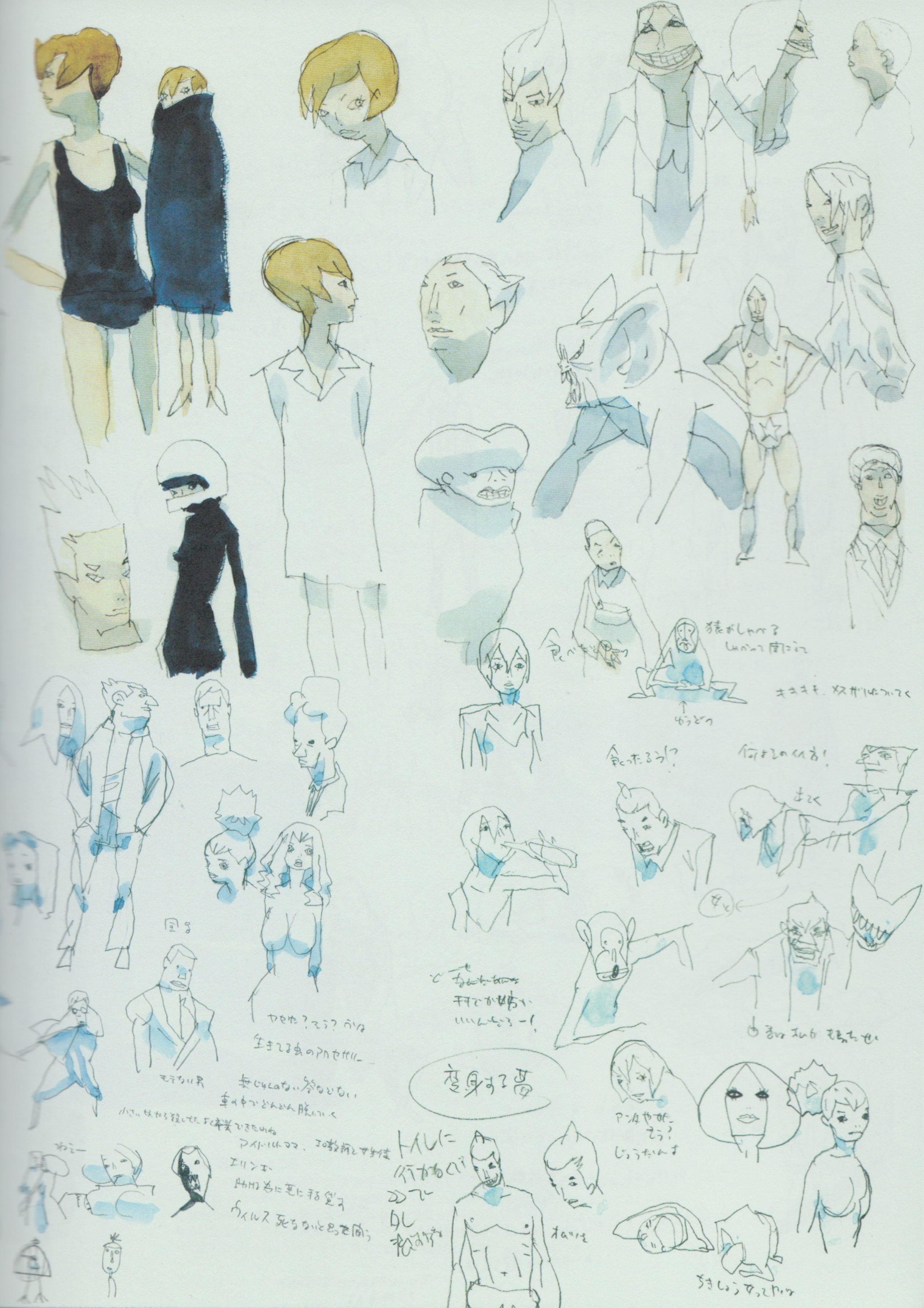
ケモノヅメを付けた俊彦

クライマックスの戦いで、「俊彦がケモノ[illegible]を付けたほうがストーリー的に自然[illegible]う意見があって描いてみた絵です。[illegible]本編では、ケモノヅメを付けないで[illegible]ち勝つという結末になりました。

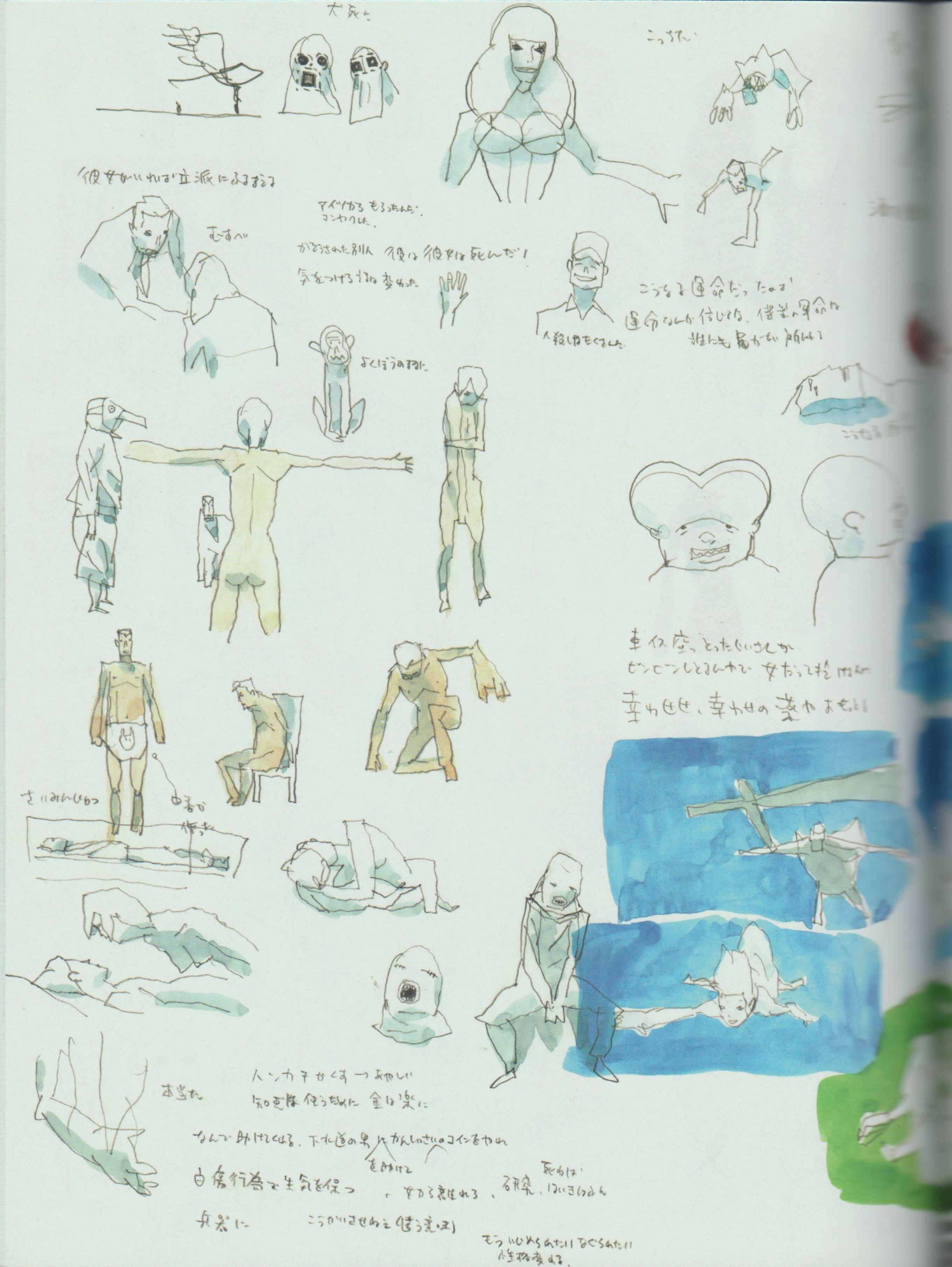


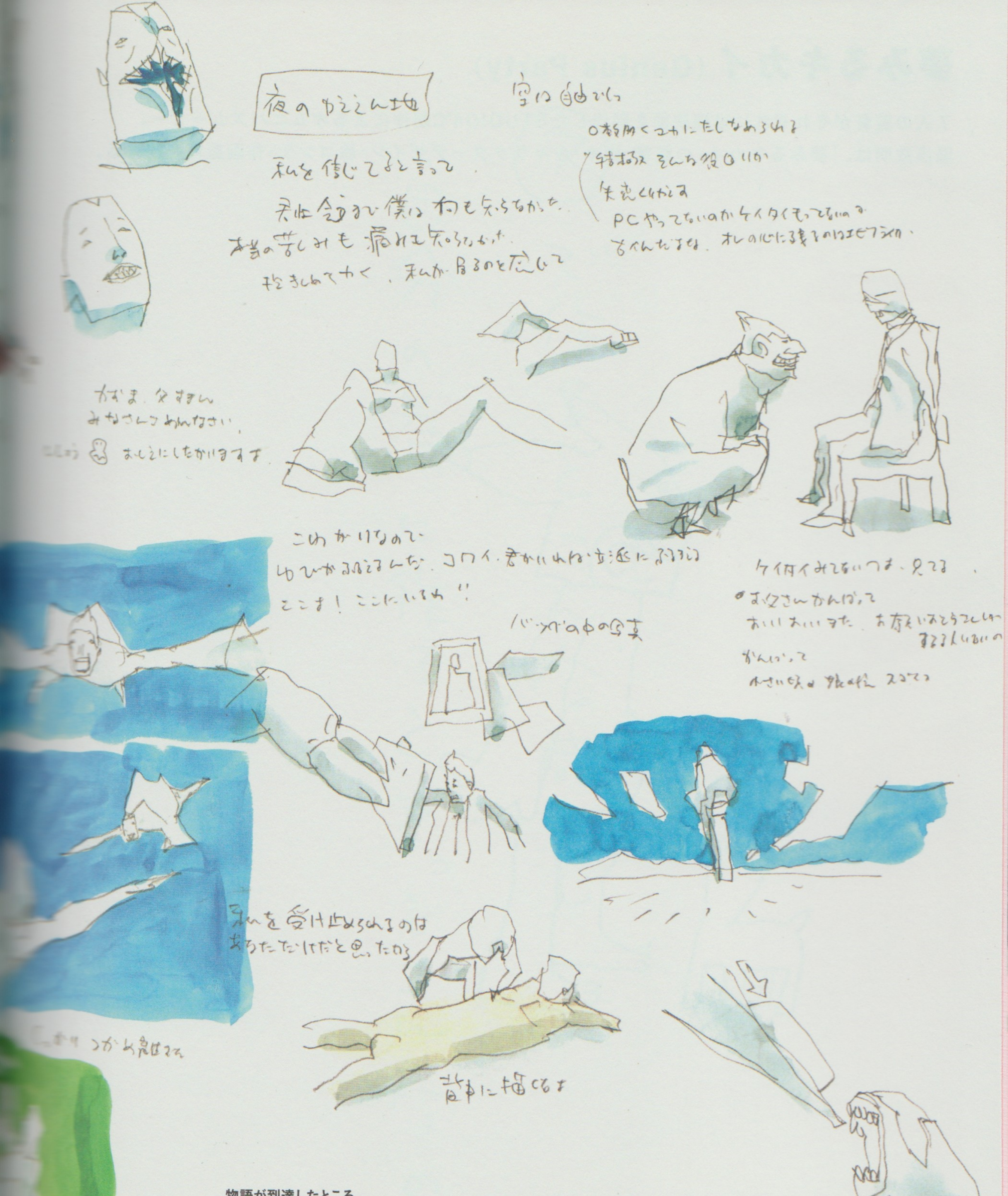


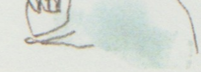
介護する奥さん殺す
ネットに裸を流される
抱いてくれ
抱いてくれ
理恵
あなたならたえられるかしら
みとめて! あなたは私しか
ないとダメなの
シャワー室
プール
殺す夢
私の事好き?
草っぱのプール
お面のキズでわかる
食人鬼一族
無理するな
体にこう来ているんだ
すごい!
カワイイ!



猿がしゃべる
キキキキ、メスザルについてく
食ったろう!?
変身する夢
トイレに
ウィルス


犬死に
こっちだ
彼女がいれば立派にふるまえる
アイツからもらったんだ。コンヤクした。
むすべ
かえられた別人 彼は彼女は死んだ！
気をつけるまね 変わった
人殺しはもうしません
よくぼうのまねに
こうなる運命だったね！
運命なんか信じてない、僕らの運命は
誰にも届かない所に
車イス座ってたらいつしか
ビンビンしとるんで 女だって抱けるん
幸わせ、幸わせの薬かおもしろ
さいみんじゅつ
本当だ
ハンカチかくす→あやしい
知恵は使うために 金は楽に
なんで助けてくれる、下水道の男にかんしゃのコインをやれ
を助けて
死ねば
自傷行為で生気を保つ、をから離れる、研究、はいきぶん
兵器に こうかいさせねえ（使う意味）
もういじめられないなぐられない
性格変わる。

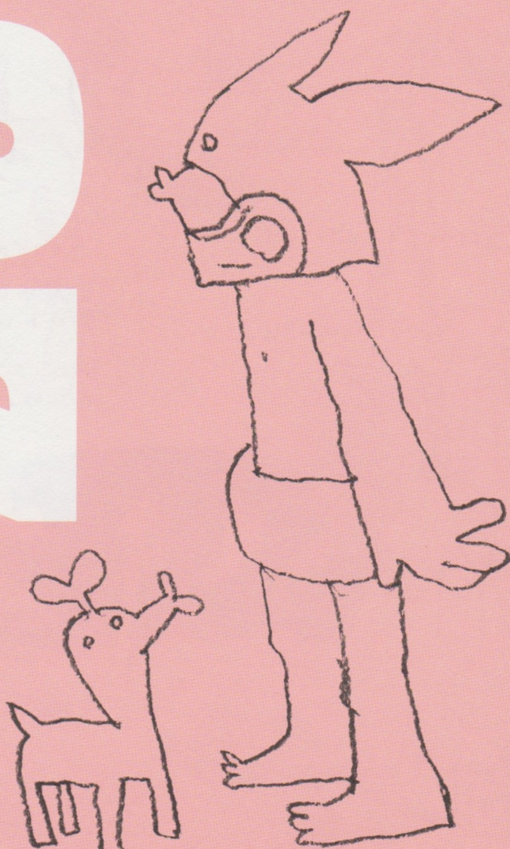




物語が到達したところ
ストーリーを考えながら描いていた絵やメモです。『ケモノヅメ』のクライマックスは、俊彦が由香を追いかけて、スカイダイビングで上空から飛び降りるというシーンになりました。それまで、すごく真面目に悩んでいた人が、何の安全策もなく体ひとつで突っ込んでいく。『ケモノヅメ』は、作りながらもどんな話になるのか、最初はよく分からなかったんですが、最終的には、価値観や理屈でがんじがらめになった主人公が、それまでのすべてを捨てて自分の気持ちに素直になるという話になりました。

夢みるキカイ（Genius Party）

７人の監督がそれぞれに短編映画を制作したSTUDIO4℃制作によるオムニバスムービー。
湯浅政明は、「夢みるキカイ」の監督・脚本・キャラクターデザイン・絵コンテ・作画監督を務める。



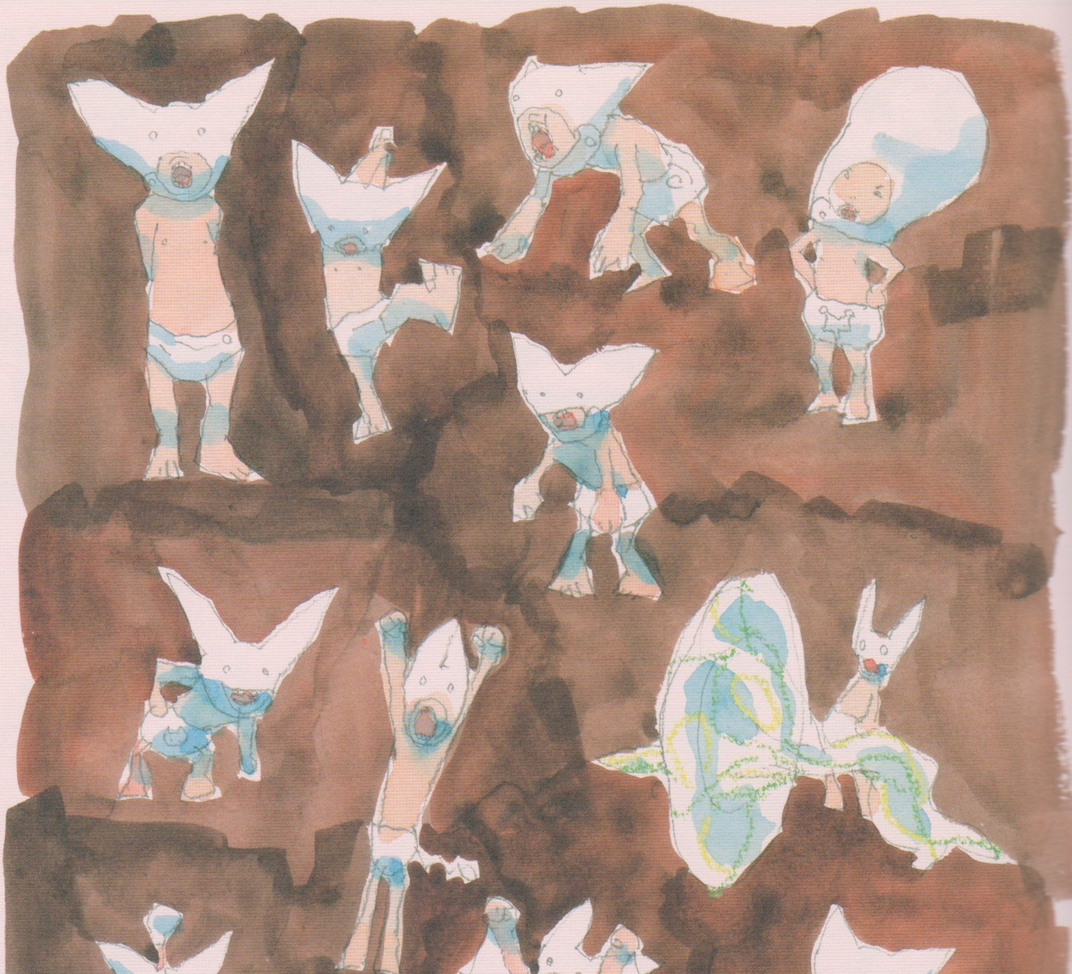
㋜で作るとこんな感じ

自分の為に作るときっとこんなの

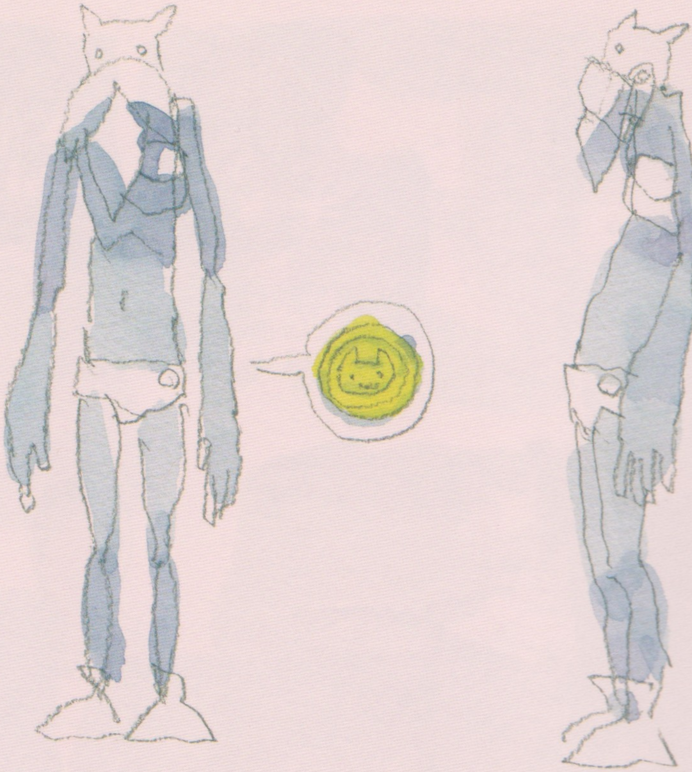
『Genius Party』というオムニバスムービーの企画で作ったオリジナルの作品です。
　前作の『マインド・ゲーム』で頭身の高いキャラクターを描いていたので、次はまた丸っぽいキャラを描きたいと思っていました。『ねこ
たいなシンプルで淡々とした世界もいいなと。実は、『夢みるキカイ』は、コーヒーショップで５分で考えた企画なんです。オムニバスの共通テー
ネルギー」だったので、他の作家がテンションの高いフィルムを作るだろうと思って、僕は軽いお茶漬けみたいな感じでいこうと考えてい
　この作品で描こうと思っていたのは、大人になると、子どもを守り夢を与えなきゃいけない立場になるということ。自分が子どもの
に夢を見ていられたのは、大人たちが夢のある世界を見せてくれていたからなんですよね。そういう大人から子どもへバトンが渡る図式
と面白いなと思っていました。でも、どんな現実があっても、世界は美しくていいところだと感じられる心が育つことが一番ですよね。そういう
みるキカイ』で描いています。




ドーン
ドーン 足音



発展途上な動き
赤ん坊の動きって、まだ完全に人間になっていないような発展途上な感じがして面白いですよね。そういう動きを映像の中で再現したくなります。



夢をつないでいく

主人公の赤ん坊は、老人になって「夢みるキカイ」へ戻って来ます。ベットの上にぶら下がっているおもちゃは、ここで育った赤ん坊が大人になって付け加えていったものです。この絵の赤ん坊も外で、自分が経験したことを木彫りのおもちゃにしてベットの上に吊るしていく。それが次の赤ん坊に影響を与えて、子どもの夢のひとつになっていきます。



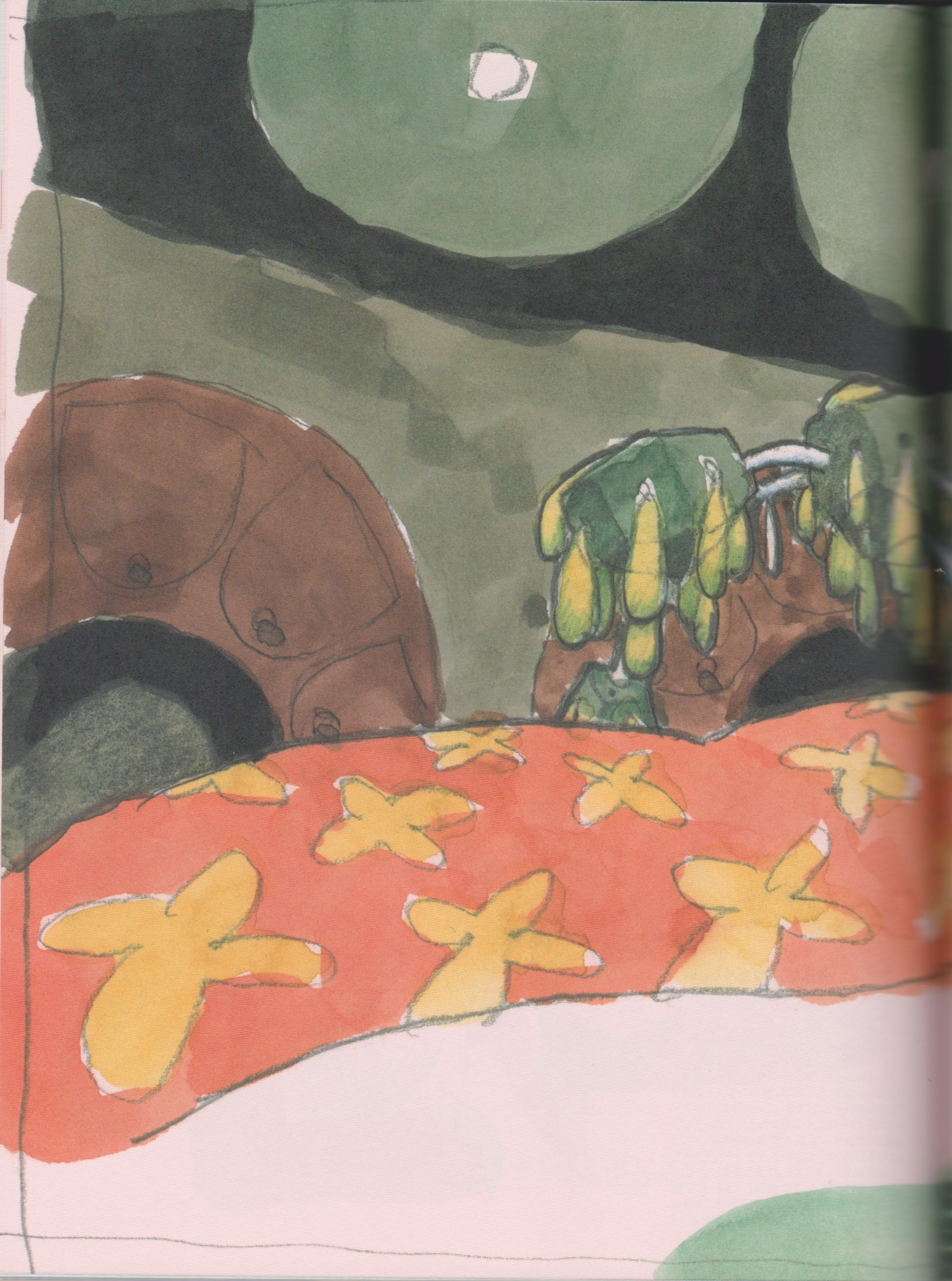




作られた世界

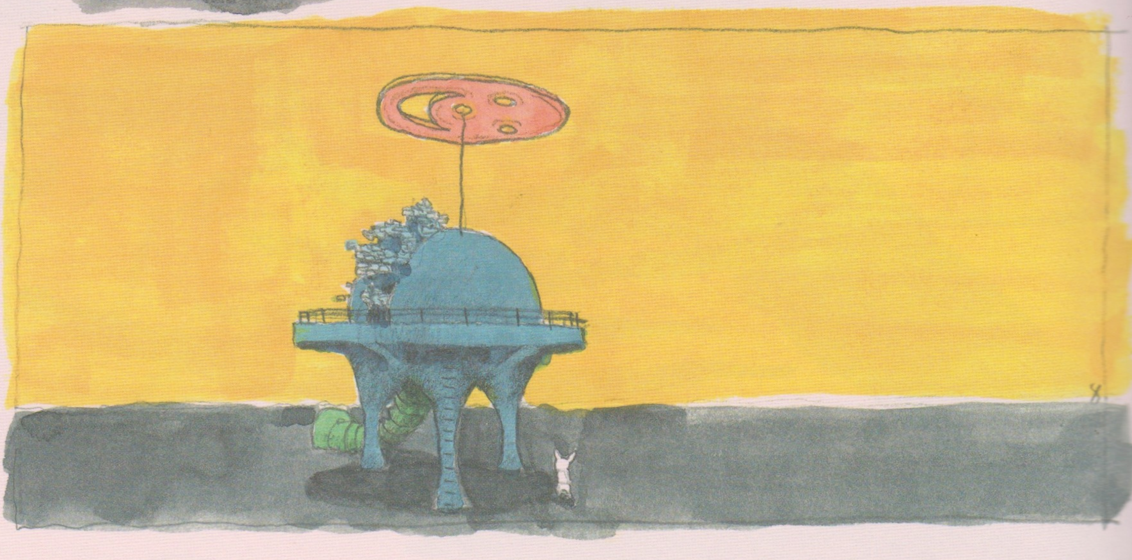
赤ん坊の世話をしているのは、部屋に備わってい
たお母さん型の機械。本編では、顔のモニターに
実写の女性が映っています。この子の母親という
わけではなくて、いつも同じ人が映っているイメー
ジです。鉢の中の金魚や、窓から見えている景色
はすべて作りもので、かつてはそういう世界が存在し
ましたが、現在はなくなってしまったため偽物で
補っているという設定です。この世界ではそれが
普通のことで、かつてあった世界は「夢」であった
という意味も含んでいます。








必死に飛ぶ

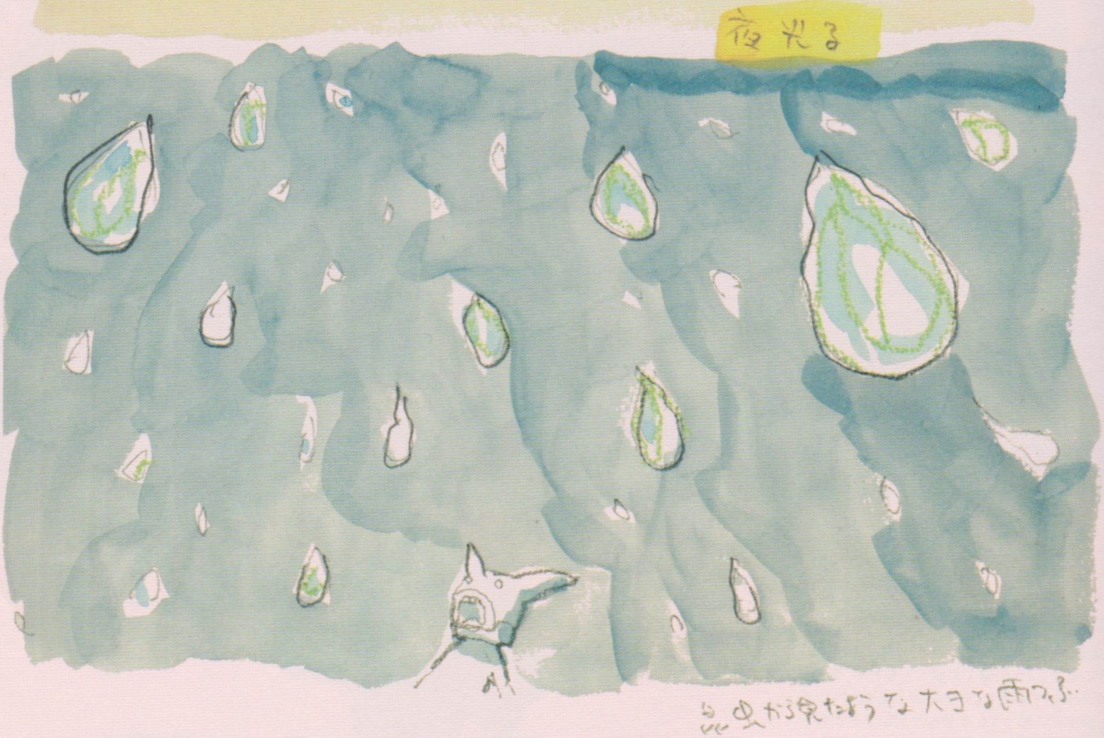




歩行バイク

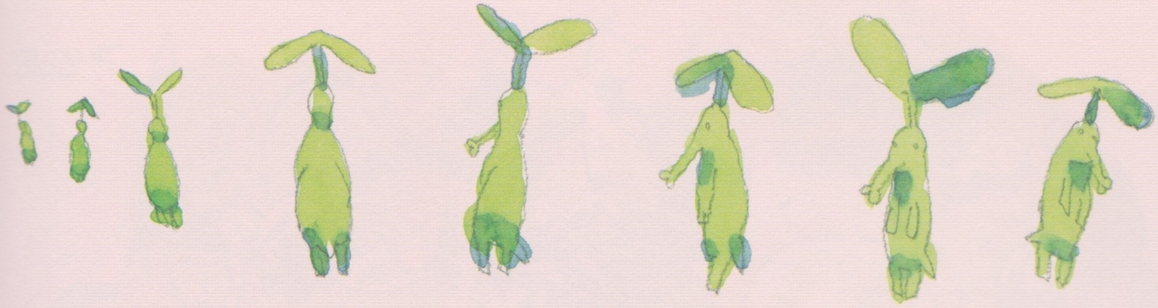
これは企画書用に描いた絵。歩行バイクを植物風にデザインしました。山道でも崖でも登れて、後ろにはバッグも付いています。赤ん坊は何も持っていないので、バッグは使っていませんが（笑）。足の長い乗り物は、もともと『リトル・ニモ』に出てくる歩くベッドからイメージしています。『リトル・ニモ』は想像力豊かな表現がたくさん出てくるので、見ているといろいろアイディアが湧いてきますね。





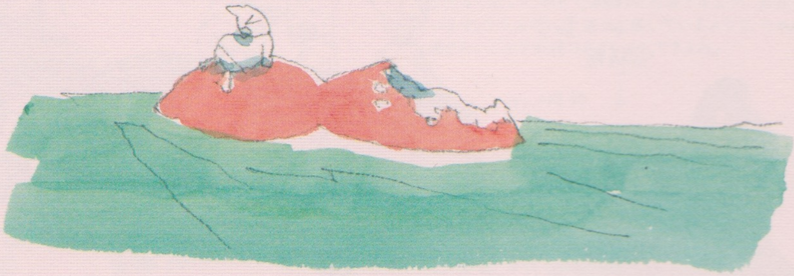
飛ぶ植物［上］
発光しながら飛ぶ植物です。本編では登場しませんが、いつか使いたいと思っていろいろな企画で描いています。これに似たもので、飛んでいる植物を綺麗だなと思って見ていたら、遠くのほうでドーンと爆発する「植物爆弾」というネタもあります。

大きな雨粒［下］
『ミクロコスモス』というフランスの実写映画で、昆虫の世界をスローモーションで撮っている映像が面白くて。昆虫の視点で見ると、雨粒が落ちる瞬間はすごい迫力で、砂煙が上がったり、葉っぱに付いていた虫が振動で落っこちたりする。そんなイメージも入っています。





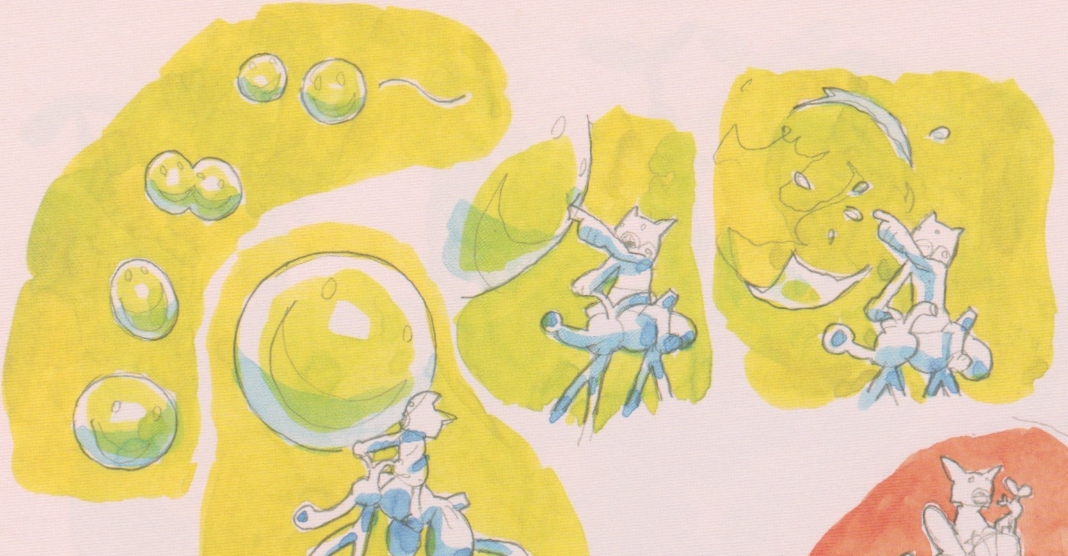






簡単に理解できないつながり

植物なのか動物なのか分からない生き物。食物連鎖とか、生き物の違いとか、簡単に理解できない世の中のつながりみたいなものを見せていきたいと思っていました。











火の子
火の子は赤ん坊に懐いているのに、赤ん坊は怖くて逃げてしまう。
立場の違いから一緒にいられない関係もあるなぁと思ったり。





ラクガキを再現するように

全体の流れができた後に、実際に使う具体的なシーンを描き出している絵です。絵本っぽい映像にしたいときは、ラクガキで描いた絵をできるだけ再現するように意識しています。ラクガキって、適当に描いているようで、ちゃんと描きたいことが表現できているんですよね。

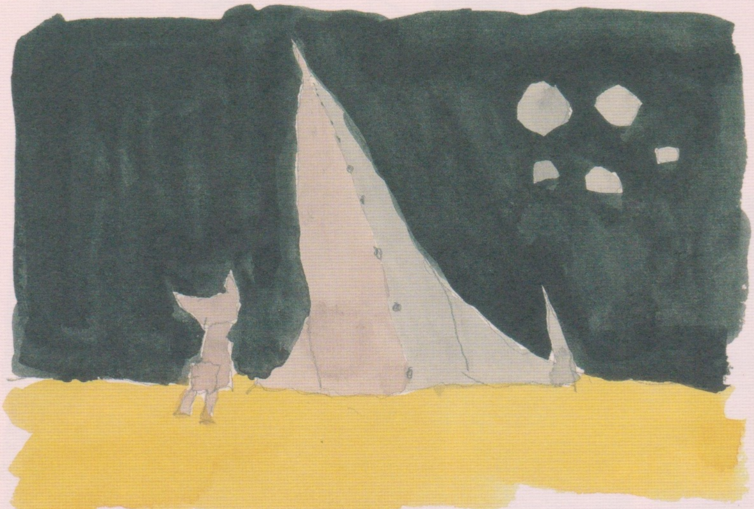


Column 9

シンプルな色づかい

『夢みるキカイ』に出てくる風景は、ほとんど空と地面しかないので、色をシンプルに使えるといいなと思っていました。アニメを長く作ってきたせいもあるんですが、「空だから青」という表現はやりたくなくて。黄色は、小さい頃に好きだった色なので、よく使っていますね。僕自身は渋めの色も好きですし、アニメでも使いたいんですが、見ている人には、カラフルじゃないと色が綺麗だと思ってもらえないので、意識的に明るい色づかいにしています。















[illegible]が出会う風景

ここらあたりの絵は、もうちょっと時間があれば本編で入れたかった設定です。一番上の絵は、植物なのか動物なのか、よく分からない生き物。足がいっぱい付いていてザワザワッと動くような。[illegible]なので乗って移動もできて、地面が動いているように見えれば面白いと思っていました。下の絵は、扉みたいなものをくり抜いて、寝泊まりするような場所として考えていたものですね。







人型の穴が意味すること

ラストシーンでは、赤ん坊が老人の姿で戻ってきて、「夢みるキカイ」のエネルギーになります。自分がここで育つことができたのも、誰かのエネルギーで動いていたからなんだと気がつくんです。



夢見るばかりじゃなく

この生き物の羽は、赤ん坊が飛ぶシーンで使っています。羽はセラミック調のイメージです。赤ん坊は、外の世界で大変な目にもあうけど、たぶん、いいものも見るんですよね。いろんな生き物と出会って。夢見るばかりじゃなくて、それが人生だなと思えるような。



2008

カイバ

２作目のオリジナルＴＶシリーズ。WOWOWにて全12話放送。
湯浅政明は、原作・監督・シリーズ構成・脚本・キャラクター原案・絵コンテなどすべてにかかわる。
第12回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞を受賞。



駆けぬけた
放送一年前の0から
たくさんのものが生まれた

テレビシリーズになった２本目のオリジナル作品です。記憶をテーマにした話は、ずっとやりたいと思っていました。当時、ヒト[illegible]進んでいて、「人間とは何なのか」ということがよく話題になっていたんです。人を死んだと判断する基準は何なのか、記憶を失っても[illegible]人だと言えるのか、といったことも。人間が生まれ変わる、変わらないという話もありますが、僕は、生まれ変わっても記憶がつなが[illegible]たら、それは別の人なんじゃないかと思います。そう考えていくと、人を定義するうえで、やっぱり記憶が大事だなという結論になって[illegible]記憶がデータ化できたり、神経信号で義手を動かす技術なんかも進んでいて、人間もデータと電子信号でコントロールできる機械み[illegible]なのかと思うこともあります。でも、やっぱりそこで納得したくなくて。記憶で人間やその人格ができているのかと考えたときに、[illegible]かがほしいと思ったんです。それが『カイバ』をはじめたきっかけになっています。



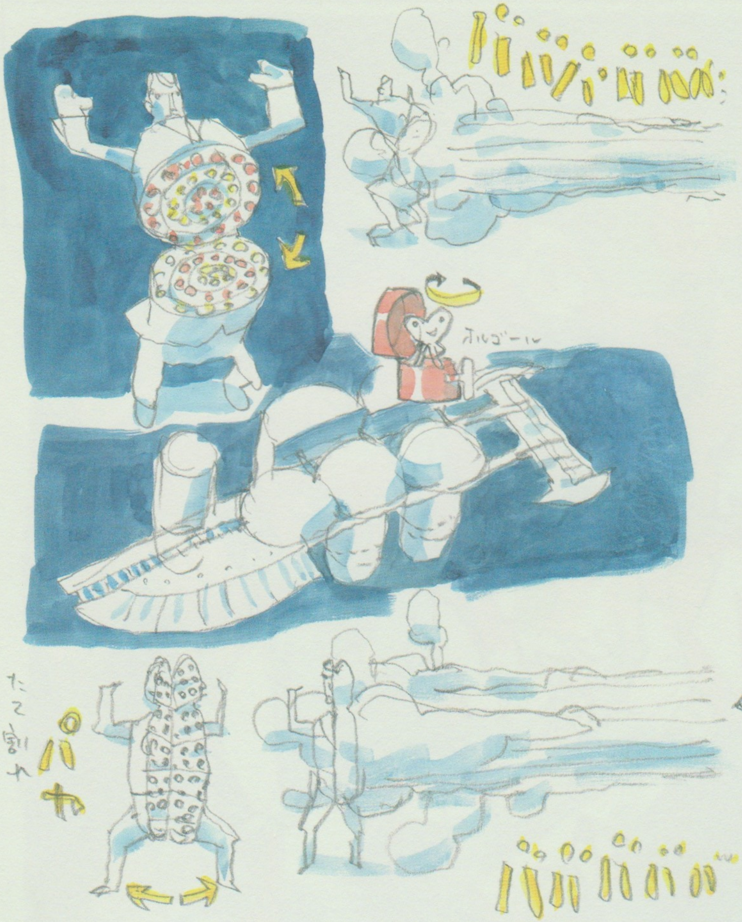




[illegible]ー風のビジュアル

[illegible]固まってきた頃、企画書用に描いた絵です。見栄えがするようにポスター風にしています。

『[illegible]』で登場させようと思っていた謎の殺し屋や、『四畳半神話大系』の「もちぐま」の前身になるキャラクターもいますね。







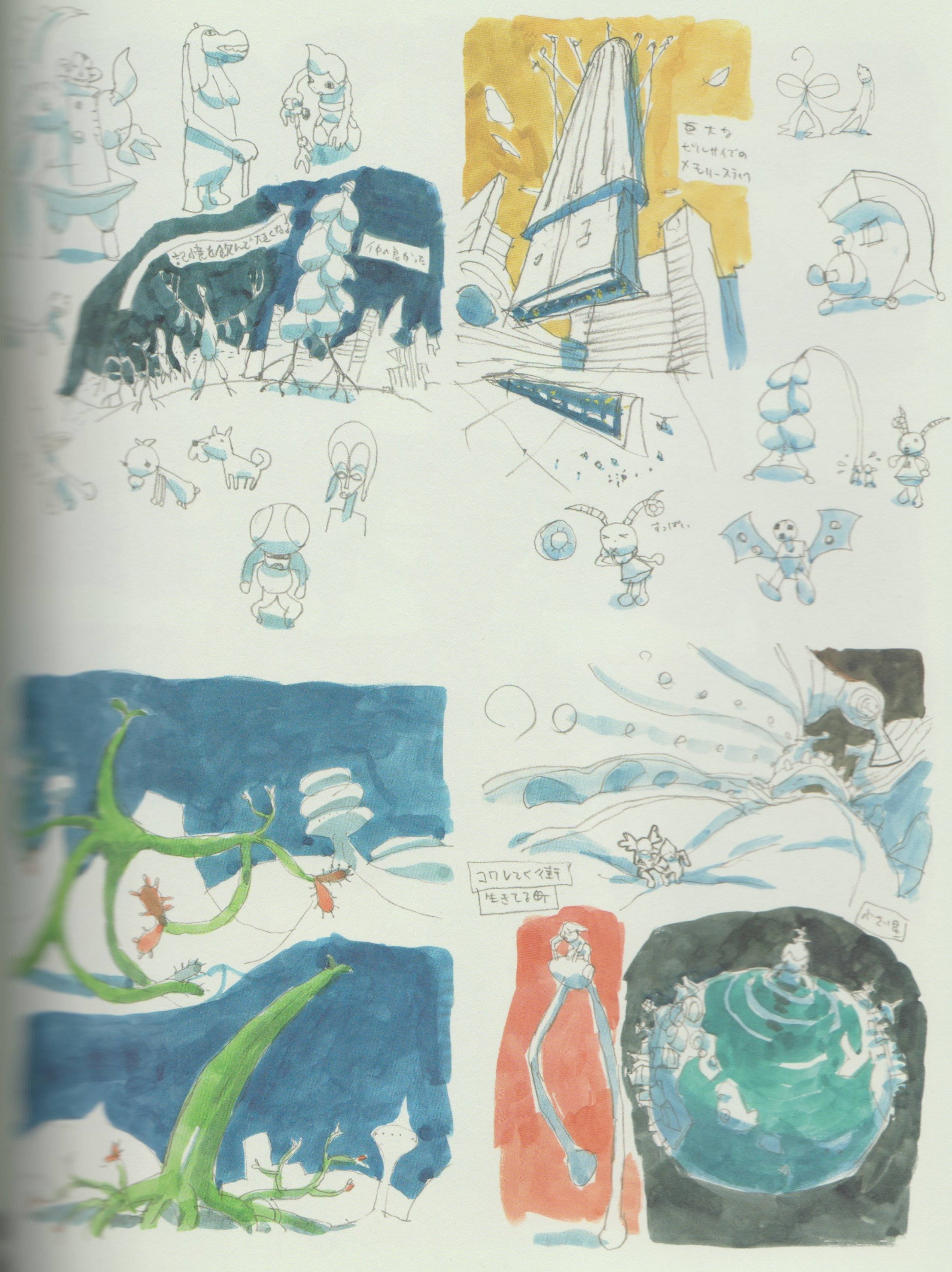






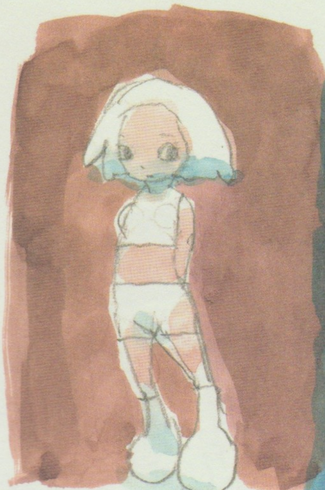
初期アイディア

最初のアイディア出しの段階で描いた絵です。前ページのポスター風のビジュアルよりも、さらに前に描いたものですね。ミサイルを打っている謎の老人風は、キチの前身になったキャラクターです。オープニングにあるような惑星に男の子が立っている絵に『星の王子さま』のようなイメージが入っていました。『星の王子さま』にも、木が星を滅ぼす話が出てくるそうで、「『カイバ』は『星の王子さま』からの影響が強いんですか？」と聞かれるんですが、僕はその内容を全然思い出せないので、たぶん最後まで読んでいなかったんだと思います。



記憶を飲んで大きくなる
仲の良かった
巨大な
ビルサイズの
メモリースティック
すっぱい
コワレてく街
生きてる町
小さい星

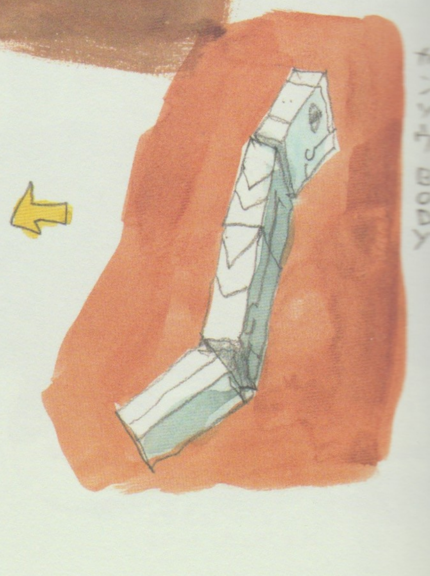












ふかふかしたフォ[illegible]

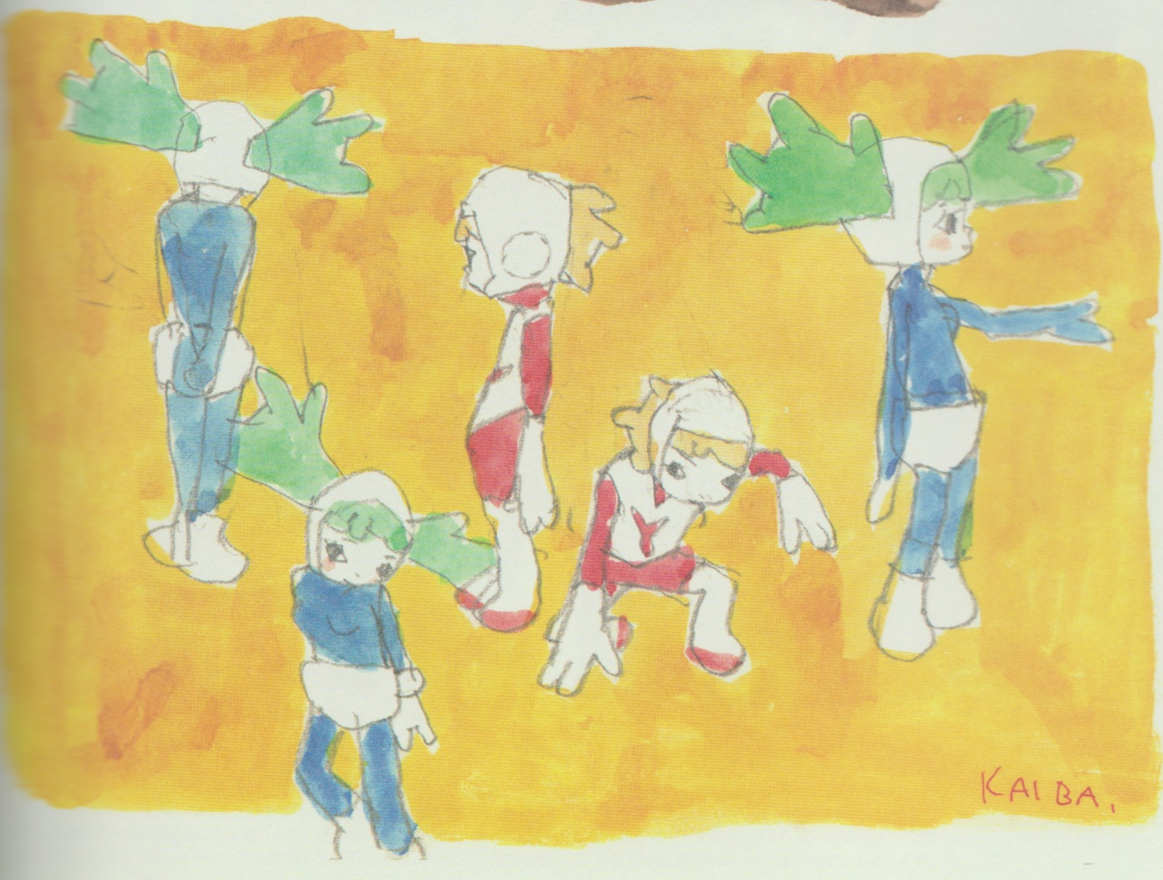
初期のキャラクター[illegible]す。『ケモノヅメ』の[illegible]馴染めない」という[illegible]たので、『カイバ』は[illegible]いと思えるスタイル[illegible]うと思っていました[illegible]ていたのは、[illegible]時代のミッキーマウ[illegible]のようなふかふかし[illegible]枕みたいに柔らか[illegible]ればいいなと。





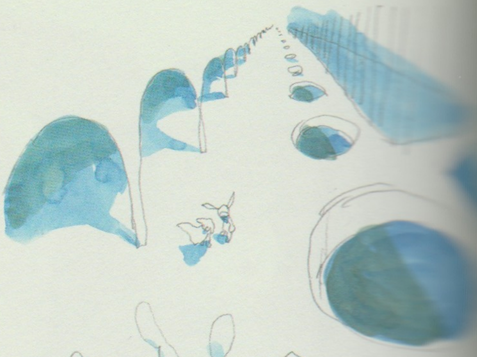
絵柄を模索

このあたりは、まだどんな絵柄でやるかスタイルを探っているところです。キャラクターデザインの伊東伸高くん(『ケモノヅメ』『四畳半神話大系』『ピンポン』でもキャラクターデザインを務めている)が、手塚治虫のフォルムにポイントを絞ってきたので、スケッチブックの絵も途中から手塚風を意識したデザインで描いています。※キャラクターデザイン／ここでは、アニメ作りの役職を指す。原案の絵を、アニメで動かすためのデザインに整えていく。



ラブストーリー

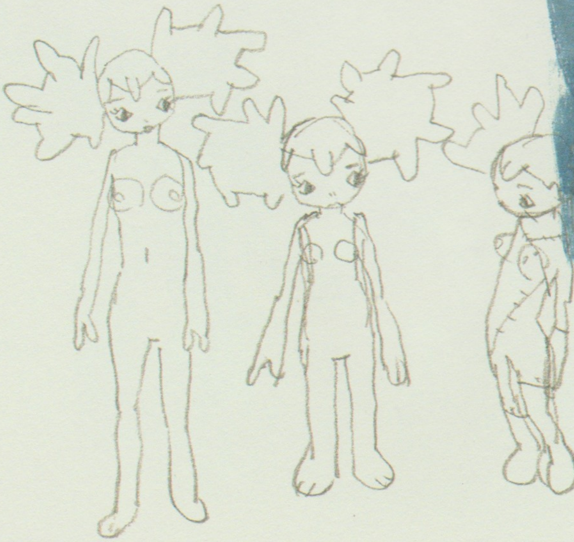
『ケモノヅメ』に続いて、カイバとネイロも障害のある二人という設定で、これも『ロミオとジュリエット』的な関係性なんですよね。「物語の基本はラブストーリー」という意識があったので、話の軸に恋愛を入れているんだけど、僕自身はそんなにラブストーリーには興味がないですね……。

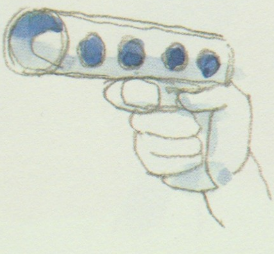


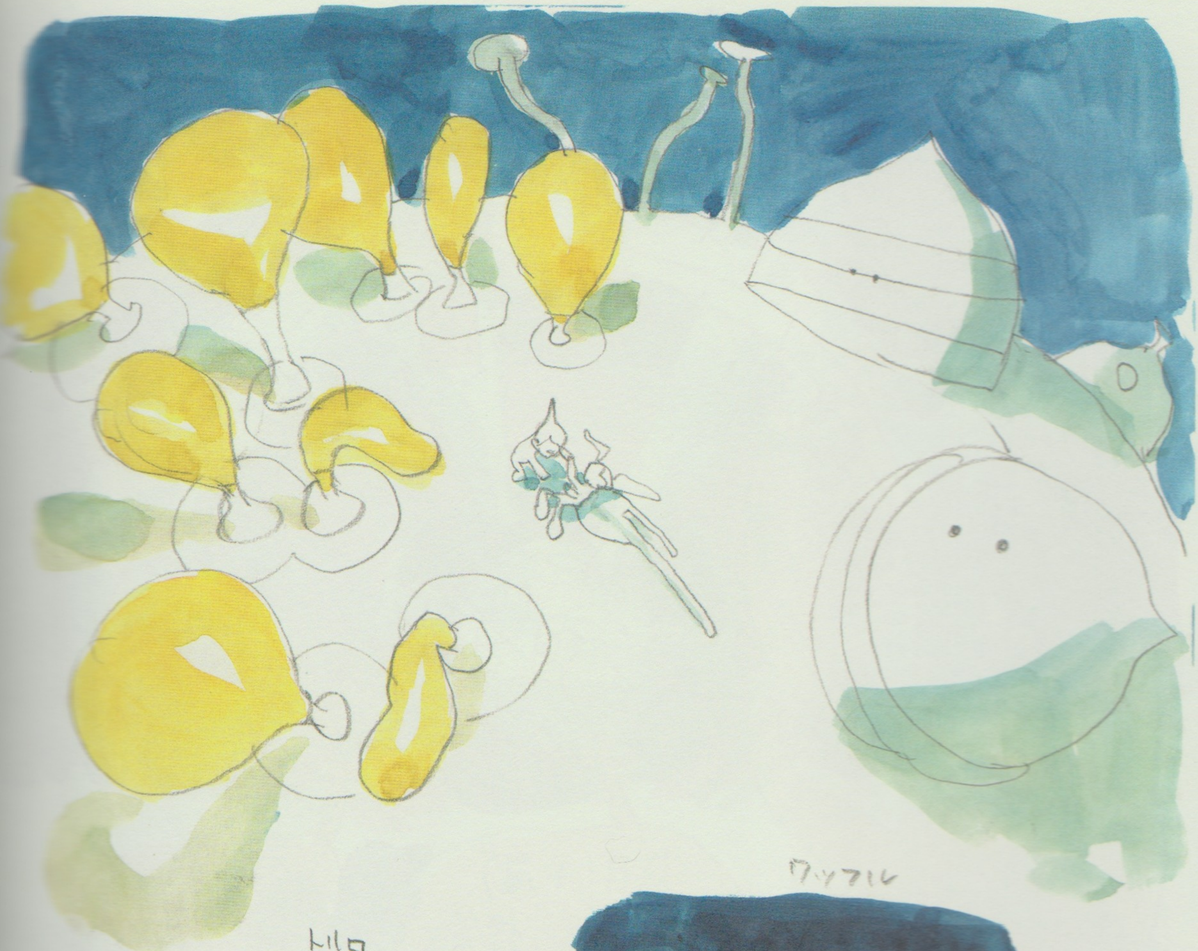










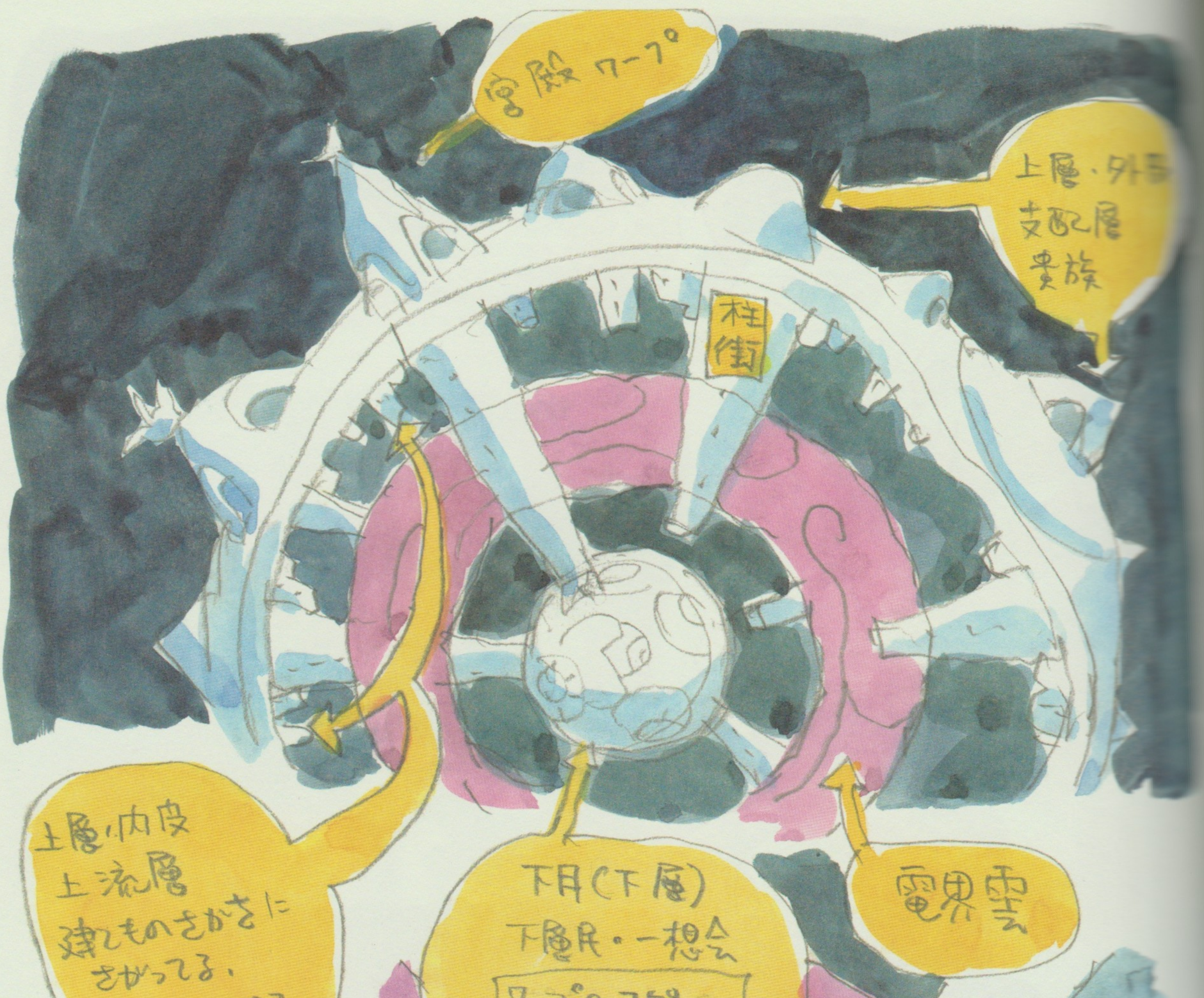






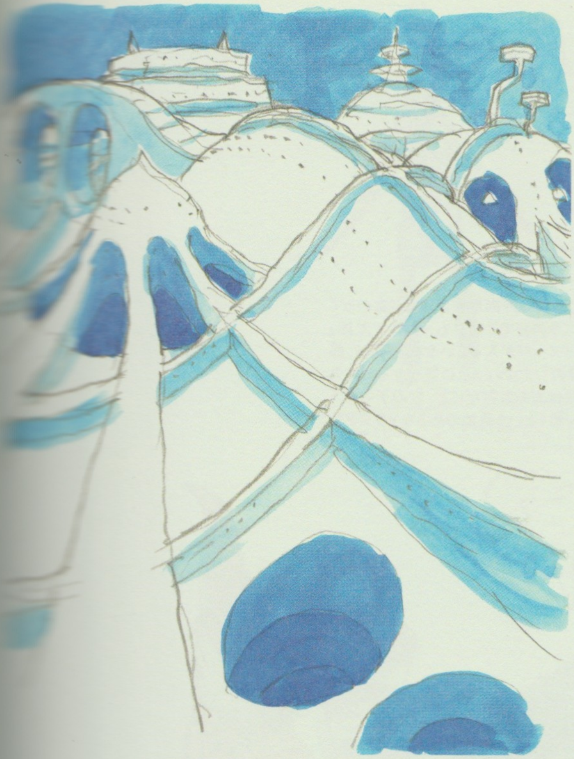
[illegible]バランス

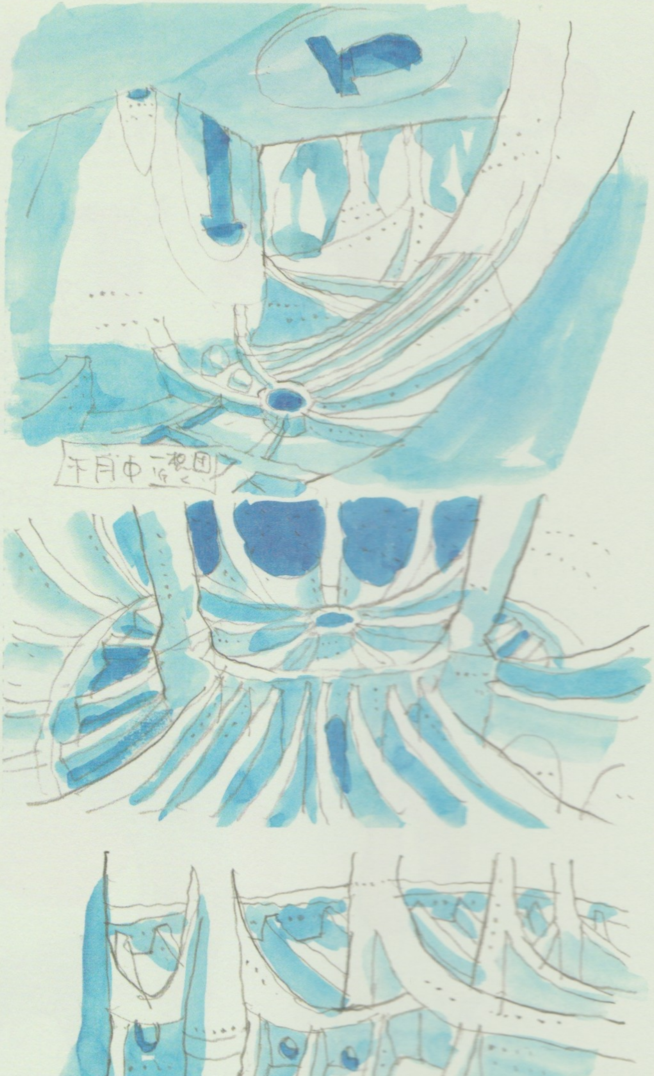
[illegible]キャラクターは「胴体が長くて足が短め」というバランス[illegible]』の芝山努さんのコンテで、のび太の足が短く描[illegible]らしくて面白いなと思ったことがきっかけです。立っ[illegible]描きやすい。キャラデの伊東くんがブラッシュアップしたキャラは、「胴体が短くて足が長め」のバランスで描かれていて、そこが僕のデザインと特に違う部分でした。最近のアニメを見ると、「胴体が短くて足が長め」のキャラが多いので、そっちのほうが可愛いのかなと思って、本編では伊東くんのバランスでお願いしています。

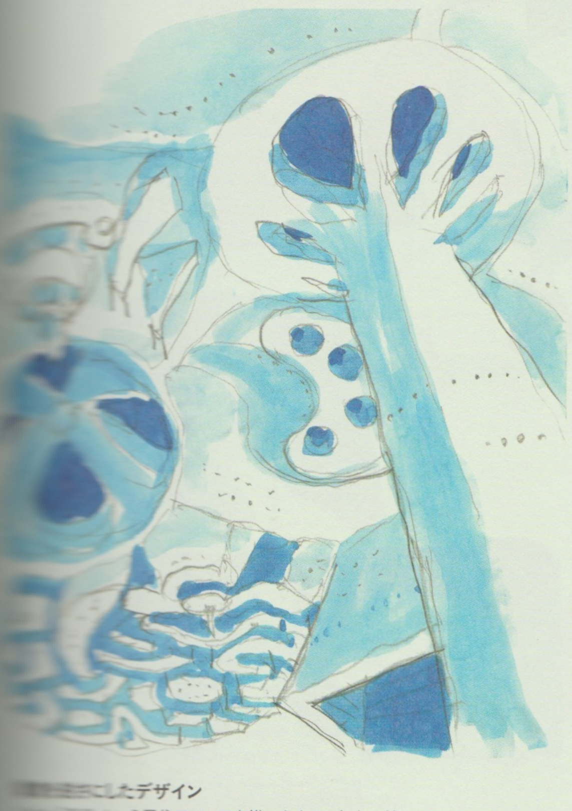


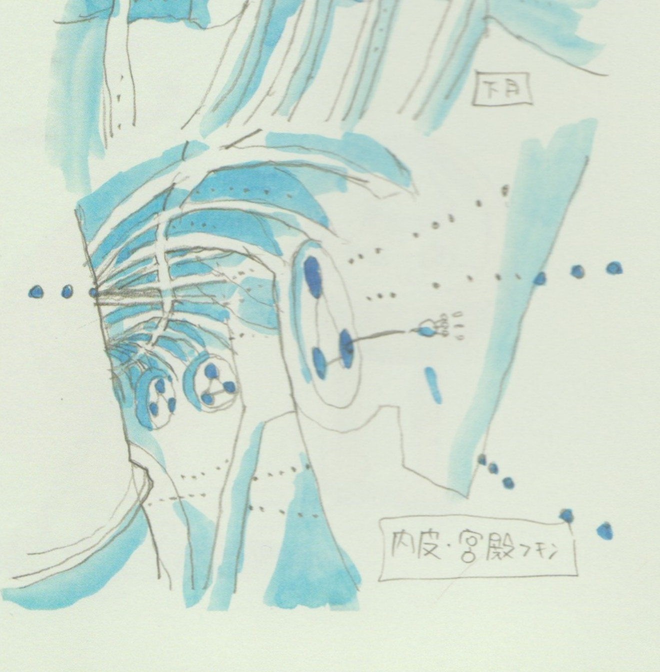
大きなファンが回る惑星

星を使った大仕掛けな作品にしたいと思っていたので、惑星・ララは実際にはありえないような星の仕組みを考えました。表面に大きなファンが付いていたり、ガスが充満して内部に隔たりができていたり、ガスの中に入ってしまうと、記憶を失ってしまうという設定も作りました。星の質感は、外側が鉄で、内側は陶器のようなイメージです。



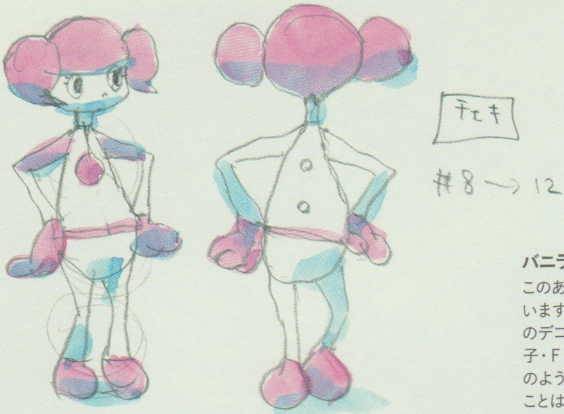






…したデザイン

…という居住スペースを描いたもの。右上の絵は、ヨーロ…にした形をデザインの下敷きにしています。地面側…る感じです。逆さにすると思ってもみない形に見える…変わったデザインを考えるときに試しています。



バニラ

このあたりは、絵柄の方向性がほぼできあがっていますね。バニラのおでこは、『もーれつア太郎』のデコッ八のイメージが入っています。性格は、藤子・F・不二雄の『バケルくん』に登場するゴン太のような、普段はガキ大将だけど、女の子の言うことはデレデレ聞くという落差のあるキャラクターにしました。





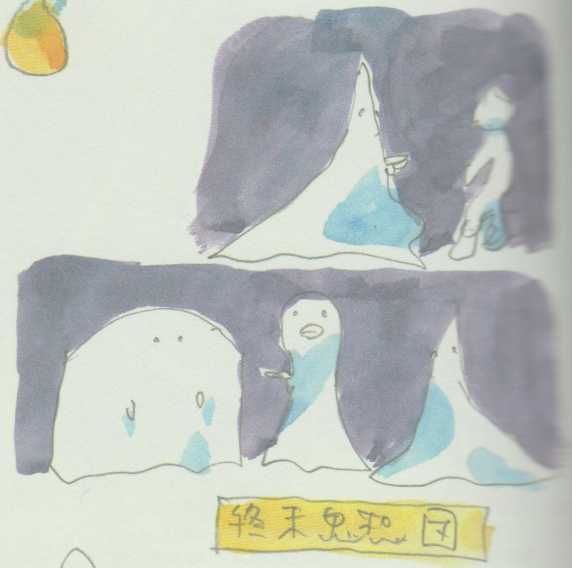


ポポ

彼は前髪がポイントです。ひょろっとした波線に丸が付いた、おたまじゃくしみたいな形。描き順は、最初に波線を描いて下に丸をくっつけます。すごく描きやすいです。

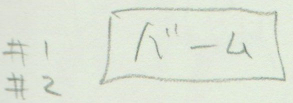








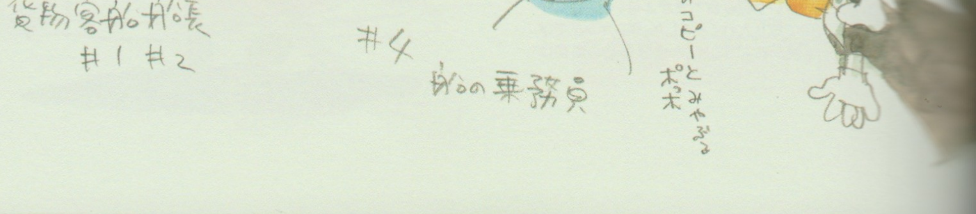






サテ［上］・パーム［下］
この二人は、「固い質感の服」というコンセプトで描きました。サテは、ハイネックが描きたくて作ったキャラクターです。可愛い女の子ばかりになりがちなので、違うタイプの子も入れようと思っていました。パームの服の下は裸で、ブーツだけ履いています。こういう組み合わせがエロいと、昔何かで読んだので取り入れてみました。※スケッチでは『バーム』と書かれているが、本編登場時の名前は『パーム』。





記号的なパーツを入れる

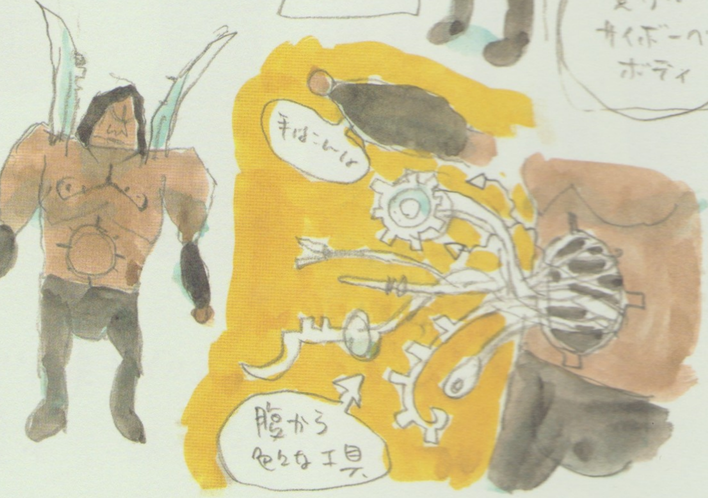
僕は子どもの頃からキャラクターの似顔絵を描くのが好きで。ニャロメやケムンパスなんかは、「ここを押さえれば、おのずと似る！」という記号的なパーツがあるんですよね。そういった子どもが真似できるような特徴が入ったデザインを心がけています。

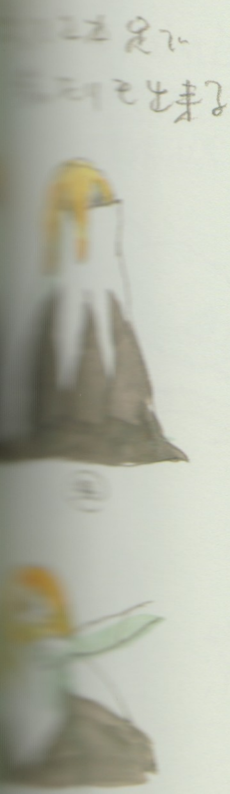


[illegible]手

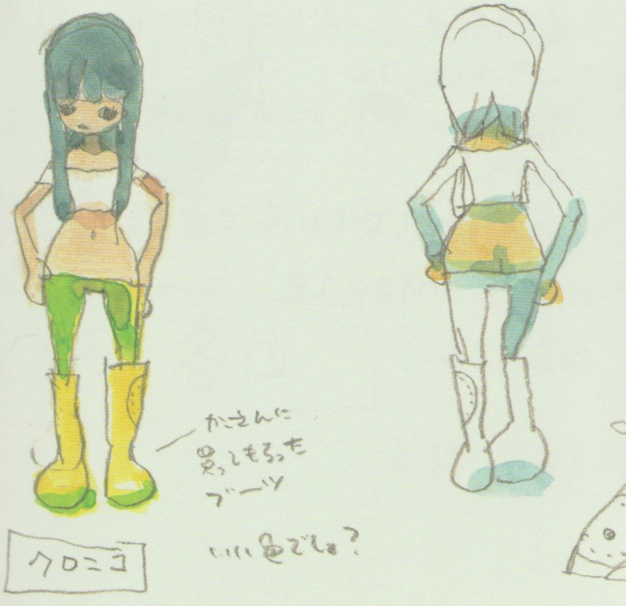
[illegible]キャラクターはよく描きたくな[illegible]ハンディキャップのある人に元[illegible]てほしいし、あまり腫れ物にさわ[illegible]たくないので、車いすでガン[illegible]てくれるキャラクターがいる[illegible]希望が湧く気がするんです。[illegible]気が楽ってだけの話かも[illegible]ですが、キャラクター自身も気[illegible]じゃないかなと思って。







ゲル
ネイロが入るボディという設定だったので、女の子が入りにくいような見た目だと面白いと思って、しかめっ面で怖い感じにしました。



クロニコ
最初に描いたクロニコは、第2話に出てくるコチュのような、ちょっとはすっぱな女の子でした。ひねったわけではなくて、僕はそういう子を普通の女の子として考えていたんです。だけど、キャラデの伊東くんが「もっと萌えるキャラにしたい」と言っていて（笑）。できあがりのクロニコは可愛らしい印象になりました。当時ローライズが流行っていたので、お尻がチラッと見えています。





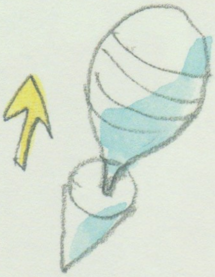
髪の中に
キオクチップが



キオクチップ

円すい形

この中にキオクが
全てたくわえられ



ハードである脳がコワレ
体が死んでも、チップを
新しいハードに入れれば
生き返る

中は液体で
スポイドで吸いとる事が
できる

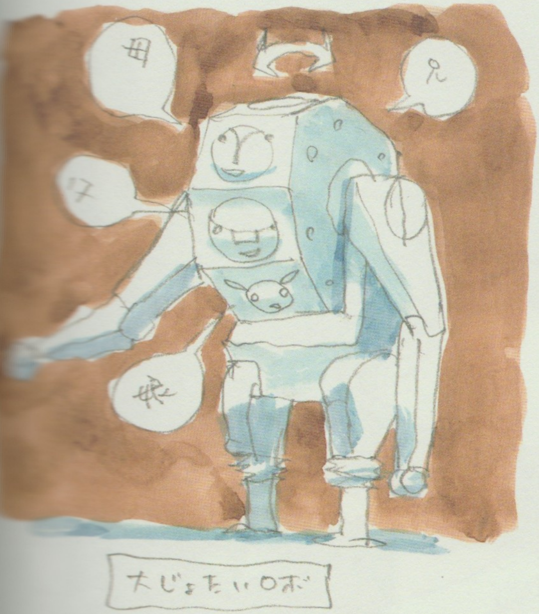


お金持ちは
チップへたくわえると
同時に
LANで
タンクへ飛ばしている。

チップごとハカイされても
再生できる



自分では
出来ない



共同でひとつのボディ
お金がない人たちは体が買えないので、ひとつのロボットに共同で記憶チップを入れています。土地がない人は建物ごと移動するというアイディアもありました。



チップは基本、鉄のような白っぽい素の色をしてます。
お金のない庶民は基本それです。
少しお金があれば ココの色が頭皮や髪の毛風に塗ってあります。
更に金持ちであれば ココも塗ってあったり
金・銀なんて事もありそうです。

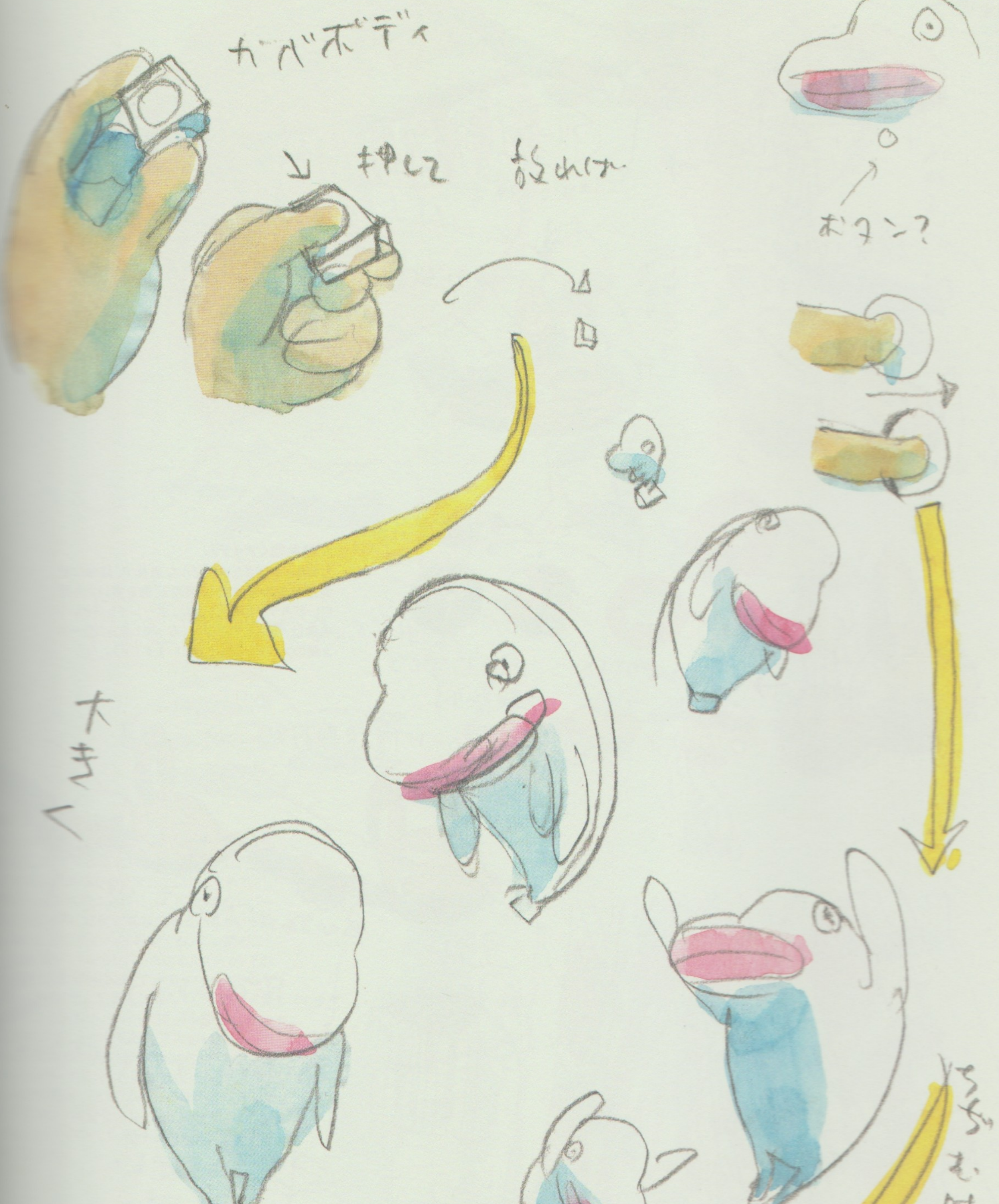
演出様各位

よろしくお願いします！



記憶の卵

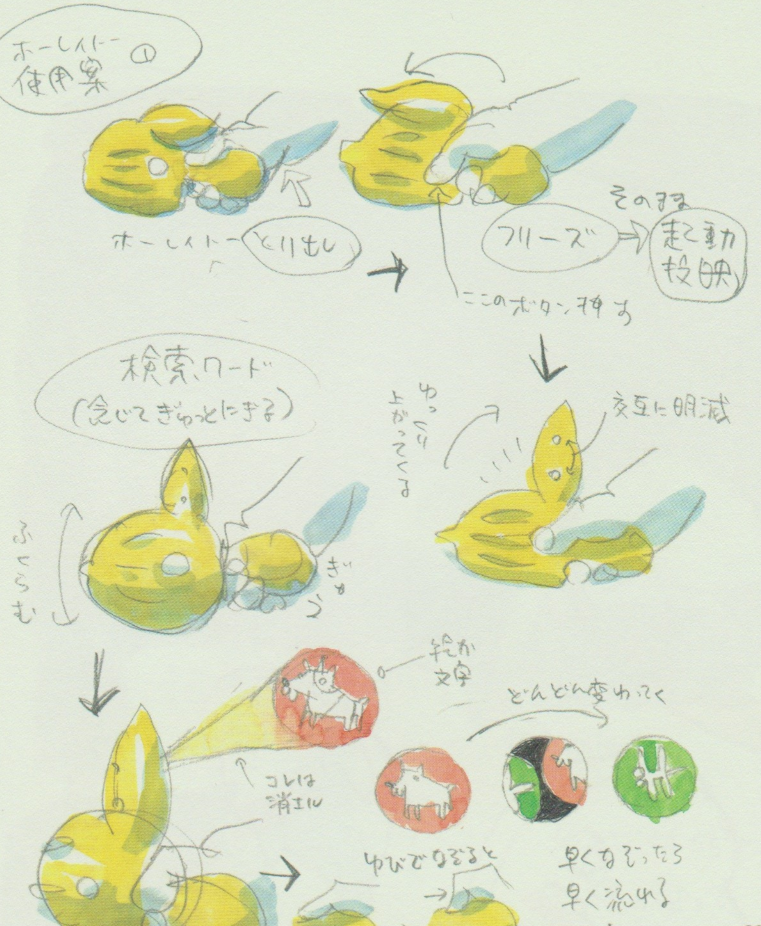
記憶の卵は、記憶を具現化したものです。最初、宮沢康紀さんに設定協力をお願いしたそのときは霊魂のような大きな卵がひとつふわふわ浮いているというアイディアでした。本編では、それを小さくして、普段は記憶チップの中に液体で入っているという設定になりました。記憶チップの外へ出すと、小さい卵状の形になって空中を浮遊します。





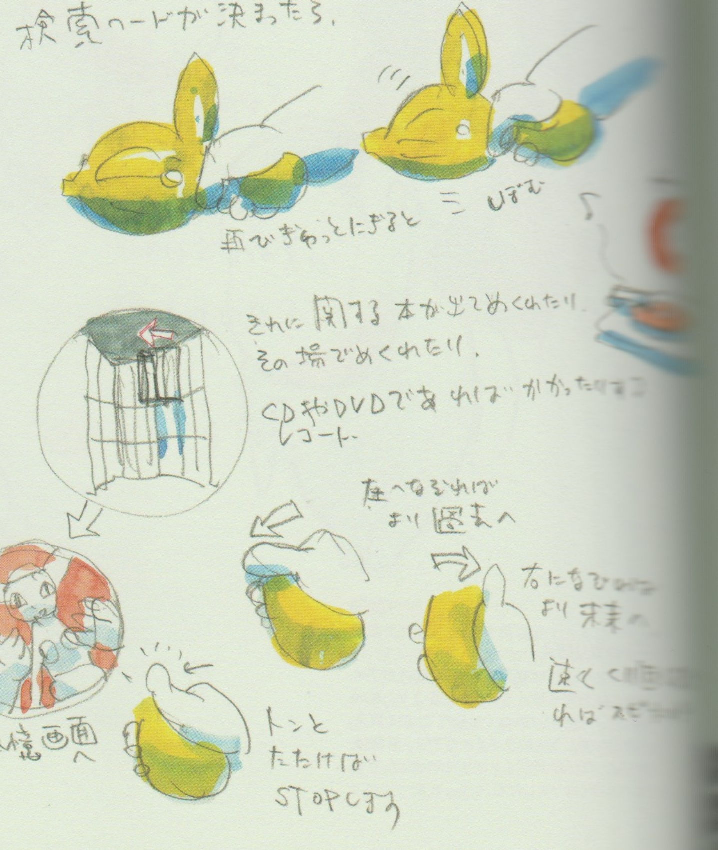
…替え

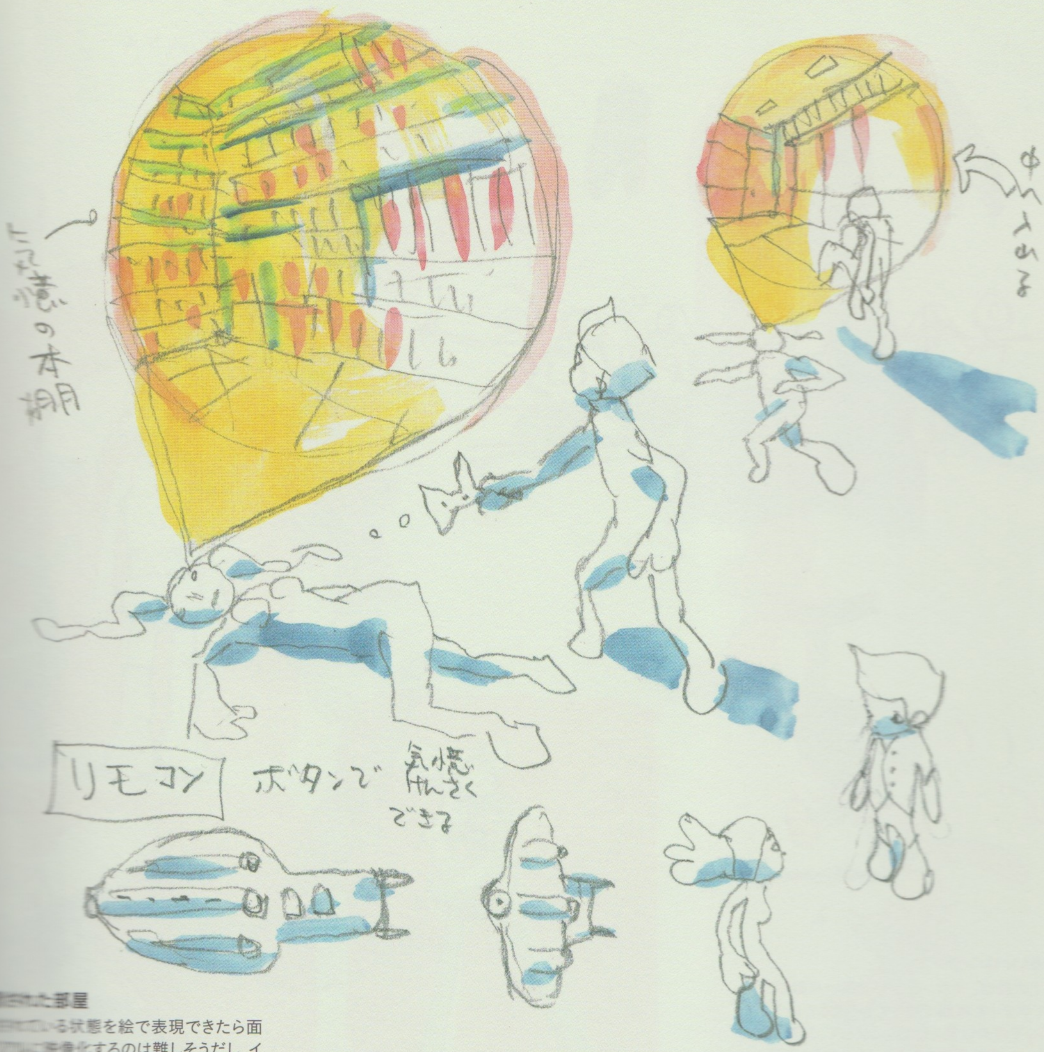
…自分の記憶チップを別のボディ…えることができます。カバ…べれなくなるので、安く買え…というイメージです。最初は…なデザインにしたかったんです…ましたね……。



記憶を覗くアイテム

おもちゃのようなシンプルな道具で、簡単に記憶が検索できたり、必要な記憶を覗けたら面白いだろうなと考えました。ホーレイトーという名前は、閉店して行けなくなってしまったラーメン屋のメニューからとっています（笑）。

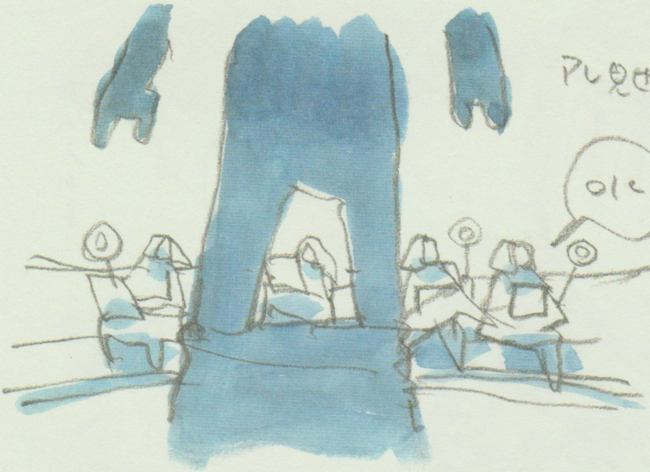




[illegible]された部屋

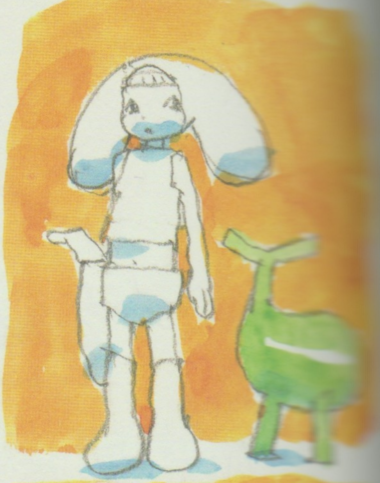
[illegible]ている状態を絵で表現できたら面[illegible]に映像化するのは難しそうだし、イ[illegible]なものにならないかもしれない。[illegible]に具現化した形で、本やレコー[illegible]に記憶が蓄積されているという設[illegible]『ケモノヅメ』の中でも、本を読むこと[illegible]しまうシーンがあるんですが、それ[illegible]た感じです。『カイバ』の世界で[illegible]に記憶を保管している部屋を持[illegible]設定で、ホーレイトーを使うと、その[illegible]ことができます。下の絵は、カイバの[illegible]部屋に、バニラが入ってきたシー[illegible]だった頃の記憶は、ほとんどが[illegible]にロックされた金庫の中に入って[illegible]一度記憶をなくした後のカイバの記[illegible]もので、覗かれたくない本を持っ[illegible]







明るいハレンチ
左上の絵は、ズボンを脱いで高い点数がついてボディを高額で買ってもらえるというシーン。下半身は見えないようにして、シチュエーションで想像できるようにしました。当時、永井豪の明るいハレンチがいいなと思っていて、ちょっとアダルトなネタも入っています。



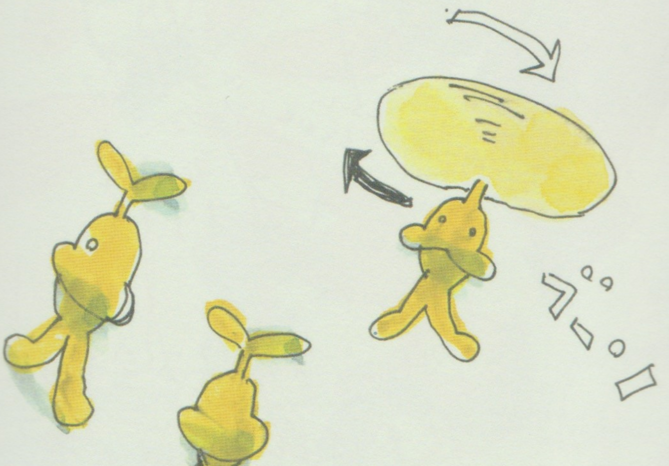




ネイロの歩行器
いちおう指示があると動いたりするんでしょうけど、あまりロボットっぽくないイメージです。生き物かロボットかわからない、足をのばすと歩行器として使えるというもの。本編では、ネイロのパンツと一体型になっていて、使うときだけ足が飛び出すという仕掛けになっています。







ひょーひょー
『ケモノヅメ』に続いて、今回もマスコットキャラクターがいるといいなと思っていました。「木の芽」みたいなデザインが好きなので、頭は葉っぱ型のプロペラに。足もつけたら意外とシンメトリーなキャラクターになりました。

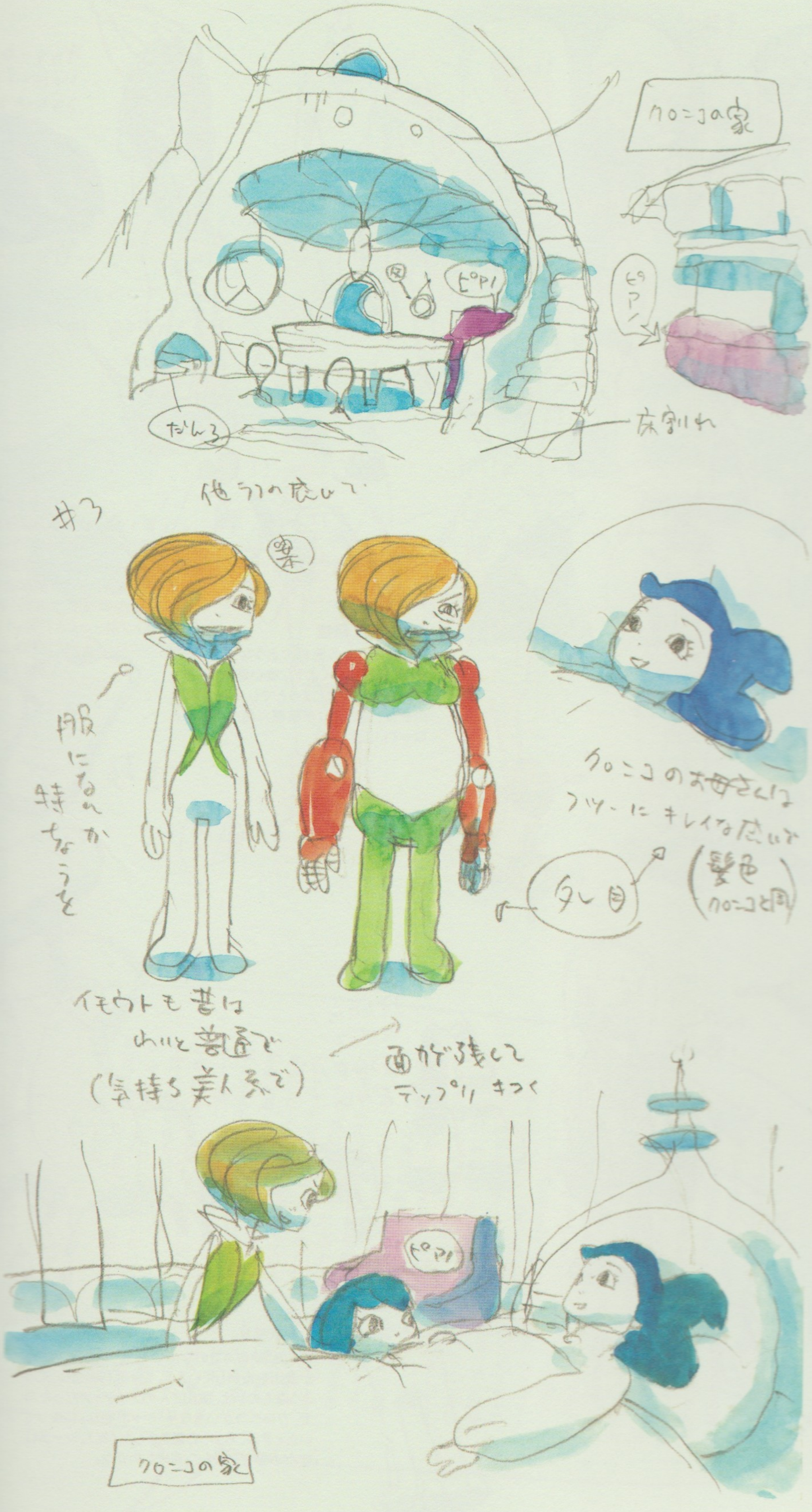


音楽をつかった演出

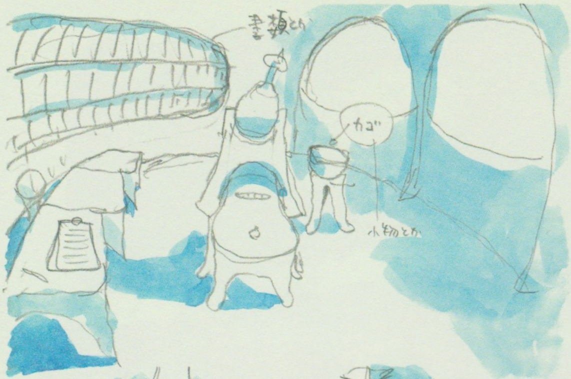
以前、本郷みつるさんが、「音楽と作画がシンクロしたシーンがあると豪華に見える」と言っていたんですよね。それで、意識的に音楽とストーリーを絡めた演出をやるようになりました。アニメーションと音楽がピタッと合うシーンは気持ちがいいし、音楽を意図的に使って構成されたお話も好きです。

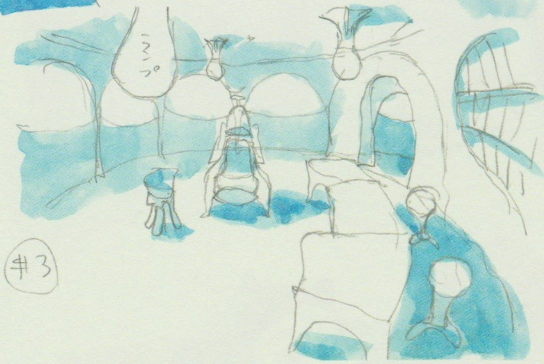
叔母さんの記憶の部屋

記憶を蓄積しているメディアは、キャラクターごとの特性で変えていました。クロニコの叔母さんは、記憶が楽譜になっています。



クロニコの家
ピアノ!
ピアノ!
だんろ
床割れ
他ラフの感じで
#3
クロニコのお母さんは
フツーにキレイな感じで
タレ目
(髪色 クロニコと同)
イモウトも昔は
ハハと普通で
(気持ち美人系で)
ピアノ!
クロニコの家







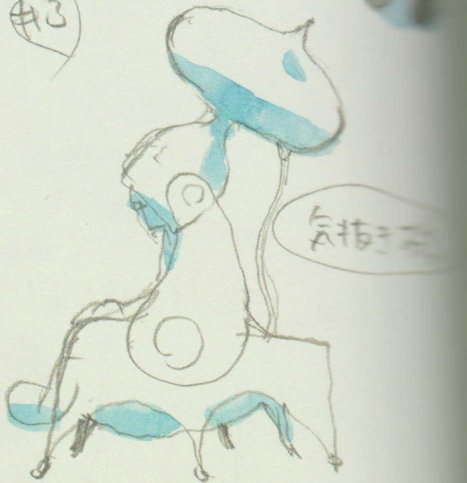


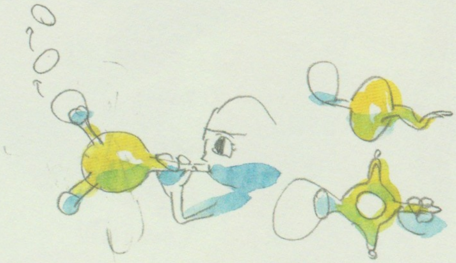
記憶を抜く装置

パーマをかける機械のようなイメージです。美容室に行くような軽い感覚で、みんな記憶を抜いてしまうんでしょうね。右上の絵は、クロニコが装置に座った視点になっています。

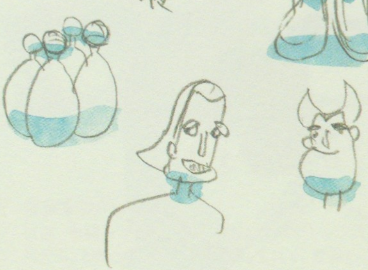


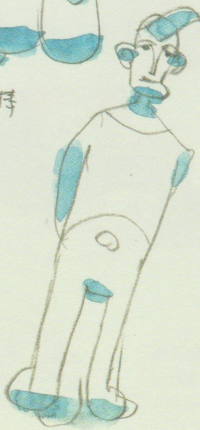






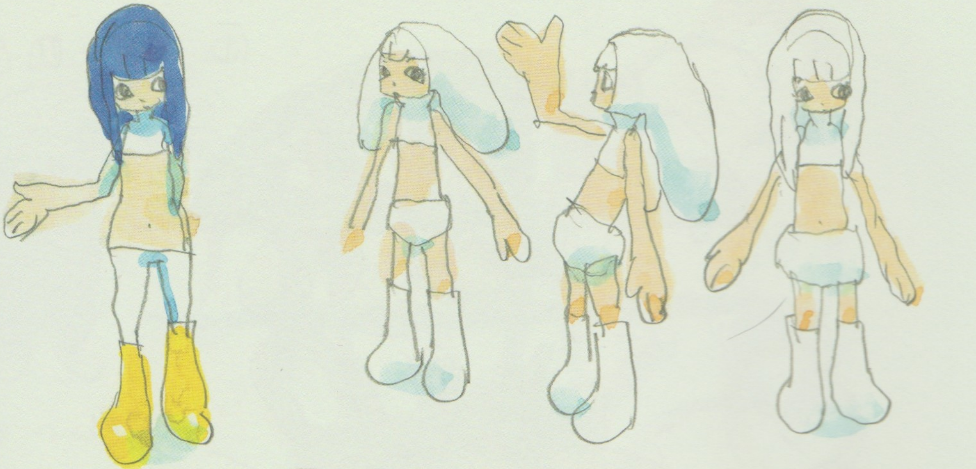


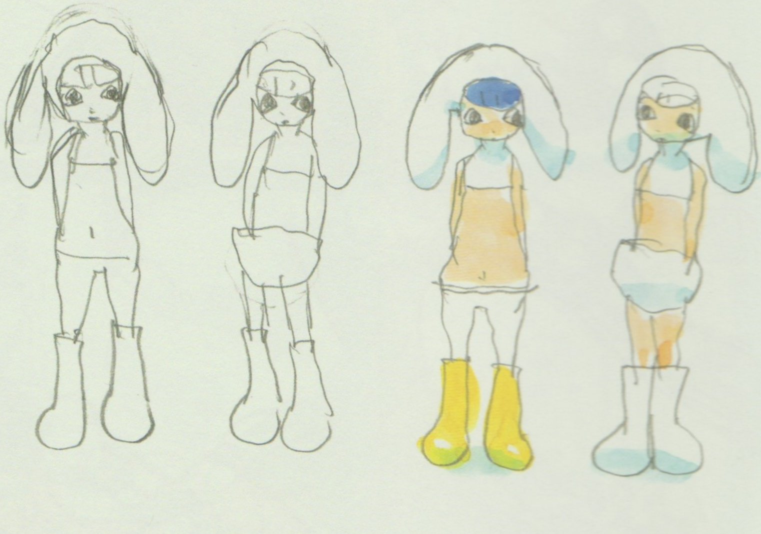




シャボ売り

第3話「クロニコのながぐつ」は、横山彰利さんが演出を担当しています。シャボ（シャボン玉のようなもの）は、横山さんのアイディアだったので、クロニコがいきなり「シャボ売り」になっていたときは、ちょっと驚きました（笑）。シャボは彼女の儚さを表した演出なのかな。

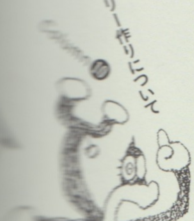




クロニコのながぐつ

「長靴を買ったから雨が楽しみ」と言っている女の人がいて、自分にはそういう発想がなかったので印象に残っていたんです。だけど、僕も最近、自転車用にカッパを買ったらその気持ちが分かってきて、土砂降りになると「カッパ着なきゃ!」って、ちょっと嬉しくなるんですよね(笑)。この頃になると、クロニコの絵も可愛めに描いています。

ストーリー作りについて



エンターテイメントってなんだろうと、ずっと考えていて、その答えのひとつに見ている人が喜ぶものは「泣ける話」なんだろうなーと思ったんですよね。それで、『カイバ』はちょっと悲しい物語にしようと思ってはじめました。ただ悲しい物語といっても、僕の場合は、悲惨なものを見ると逆に元気づけられるというか、見ることで少し抵抗力がつくみたいな感覚もあるんです。作っているとだんだん悲しいことも乗り切れるような気持ちになってくる。『ケモノヅメ』を作った動機も、ちょっとハードな漫画を見るだけで、最近はどきどきしちゃう自分がいて、子どもの時は平気だったのに何でこんなに繊細になっているんだろうと思って。それが嫌で、自分に向けてわざとハードに作っていったところがあるんです。その名残りが、『カイバ』の非情なストーリーにもつながっているのかもしれませんね。

僕は、「悲劇的な展開こそが物語だ」と思っていた時期があって、最初にシェイクスピアの悲劇からストーリーを学んだので、物語の骨格が悲劇でしか理解できなかったし、思いつかなかったんです。『リア王』『ハムレット』『ロミオとジュリエット』、そのどれもが悲劇だし、それを見てたくさんの人が感動している。それならば、僕も悲劇を描こう、と。そういう風にストーリーについて安直に考えていたかもしれないですね。でも、今はストーリーは楽しいほうがいいと思っています。基本的に、僕は悲劇を見たくないですし、やたらと悲劇に寄せた話や救いのない話を娯楽だと思えないので……。僕自身が、今は楽しいものしか見たくないんですよ。これから自分でストーリーを作ったら、悲劇ではない方向へ変わっていくと思います。



虫型のトラック

ダンゴムシのような車体に、チョウチンアン[illegible]うなライトをつけました。基本は曲線で、[illegible]っとアールヌーボーっぽい丸いフォルムに。







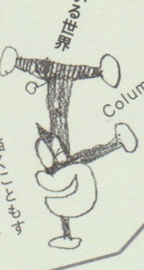
[illegible]

[illegible]「[illegible]さんの記憶の部屋」では、ひとそれぞれ[illegible]ることの違いも描きたいと思っていま[illegible]は、外の世界に憧れて自分の星を飛び[illegible]へ出ることに体がついていかなくて死ん[illegible]『[illegible]999』にも似たようなエピソード[illegible]ます。



それぞれが見ている世界

Column 11



視点による考え方の違いを描くこともすごく好きです。僕がそういうことに興味を持つようになったのは、20代の頃に、ある困った友達がいたからで、その人は「お前の考え方は間違っている」とかすごくプレッシャーをかけてきたんです(笑)。僕も考えさせられて、正しいと思うことを彼に伝えるんだけど、「自分が正しい、お前は間違っている」の一点張りで。

彼との付き合いの中で、同じものと向き合っていても、その人が見ている部分や、その人の立場や状況、経験によって感じ方が違うと思うことが多かったんですよね。それはどちらも正しいし、どちらも間違っていない。最初の頃は、その友達に答えるために作品を作っているような感じだったんです。「人によって見えている世界が違うんだ」と自分の考えを理解してほしくて、視点の違いを描くお話を作ってみたこともありました。でも、やっぱり違うところにいて経験も違うと、なかなか理解は得られなかったです。

僕は、何かを強く人に訴えたいといったことが、作品を作るモチベーションになるほうではないんですが、作っているとやっぱり自分の中にある思いが反映されていきますね。



自分が足にくっつけて
オ粉とメ粉を
結びつけとるの知らん
いつも同じとこで
外食しとって
B
A
植物が食う空ちんを
自分が歯くそとまぜて作っとる事
知らん
そこに街が出来とるの
しらん
魚が波振って
コウカク類とくっついたのも知らん
じいさんが何じとうだいから
おっこちたか？
めったに飛んでこない
めずらしい 宇宙から来た種
じいさんからもろた
植物、たいそう喜んだ
ばーさん
とうだい
この言う数と
最もあざやかな色
ばあさん大好き
100年ぶりにとうだいに
つけとるのをみつけた
とろうとして
あーっ



パッチとキルト

つぎはぎ人形のような男・パッチと、彼が作った犬・キルトは、以前に別の企画で考えていたキャラクターですが、ここで登場させています。研究者の女の子は『カイバ』で新しく加えました。

#5



一心不乱に研究
電池切れで止まってるところに
また動き始めて
おめかしして来てもしらん顔
(気づかない)
夜
道具を見もせず受けとり
用意されてる料理を
考えなく食う
#5
止まってるの気づき
巻いてやる
キリキリ
また動く
#5
人造犬を
作るのだ
#5
年とった女
できたー
そーか
お前には
わからなかった
#5
スキャン
ピッ
コロッ
しばらく見てて
OUT
なんかないか
なんかないか
お。
はいってる
読んだコレー
入れちゃえ
ハイ
きたー
おまえは
オレだ

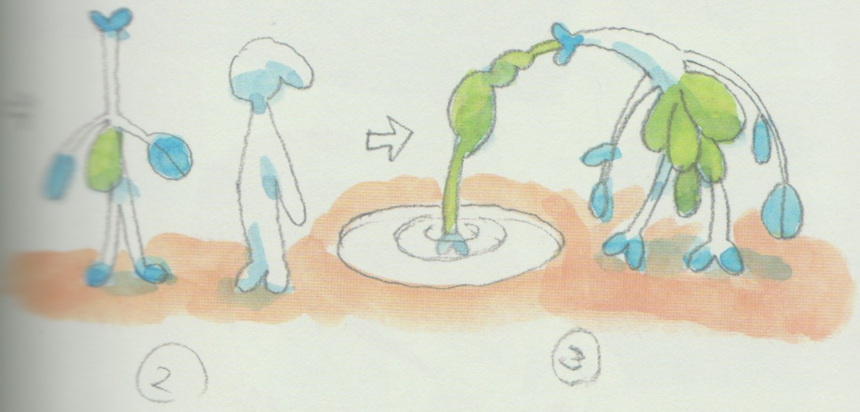

できた
あれ？ 目がないのか
よし！ オレの目を
オリジナルの
あげた〜
できた〜
しまった オレが何も見えてない
ガチャガチャ
キターっ オレの見た目に 変わった
オレ自身の姿が見えない コレはキルトが見えてる世界なのかっ


ひきずって
ハンドル
立てると
バサっと持ち上がり!!
乗りもの
走り出す
使いすてのボディ 食品工場
やっぱ
このくらい
？
研究台
#5



#6 老婦夫
じーさんとつき合ってる間にも
金持ちの男やら若い男、じーさんを馬鹿にするような事言ってたり
ばーさんの
記憶
逃げる
ばーさんの若い時のキオクを勝手に出す。
(ホーレイトーはまかない)
奔放な若い頃のばーさん







記憶を吸う植物・カイバ

最初は小さな芽ですが、記憶を吸って、惑星を滅ぼすくらい大きくなっていきます。植物が動く話を作ろうと思ったのは、カンボジアに行ったときに遺跡に描かれていた絵を見たことがきっかけで、怪物のような存在感で植物が描かれたレリーフがあって印象に残っていました。

老夫婦のはなし

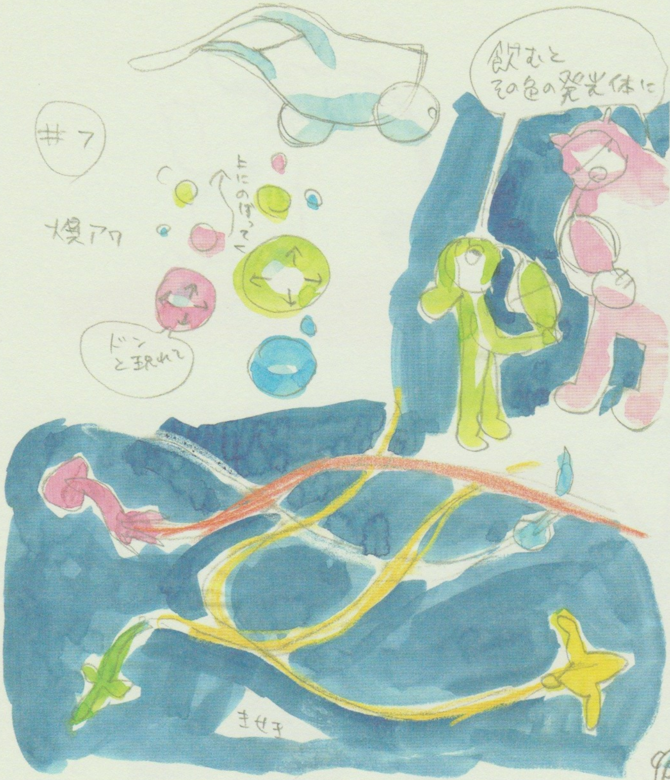
Column⑫

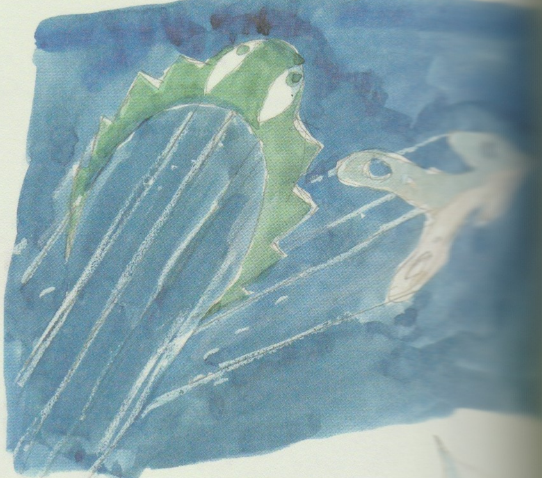


ずっと映像にしたいと思っている老夫婦のお話があるんです。僕のオリジナルではなくて、テレビで紹介されていた、車で日本中を旅している老夫婦の写真集をもとにしたもの。

その老夫婦は、子どもからの同居の誘いを断って、車中泊をしながら二人で日本中いろんな場所を旅している。だけど、旅の途中で奥さんが癌になって病院で亡くなってしまうんです。それで、家族はおじいさんに、「旅はやめて家に帰ってほしい」と言うんですが、おじいさんはそれも断って、亡くなるまで一人で旅を続けるんですよね。それを見て、僕の人生観に近いかもしれないと感じて。

昔は、大人になったら、どっしりと安定した生活をするんだと漠然と思っていたけど、実際に大人になってみると、どうしたってそうはならなくて。20代の頃は、生活が安定しないことにすごく不安を感じていました。そのうち、けっきょく確かなものは何もないから、漂うような人生を楽しんでいこうと思うようになった。それで、その老夫婦が最後の瞬間まで安住せず、旅をしながら生きていく姿を見て、僕にとっての理想を見た気がしたんですね。そんな二人の話をいつかやりたくて、『ケモノヅメ』や『カイバ』にも車や宇宙船で旅する老夫婦が登場しています。

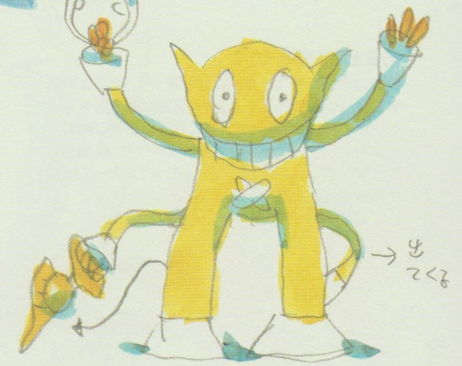




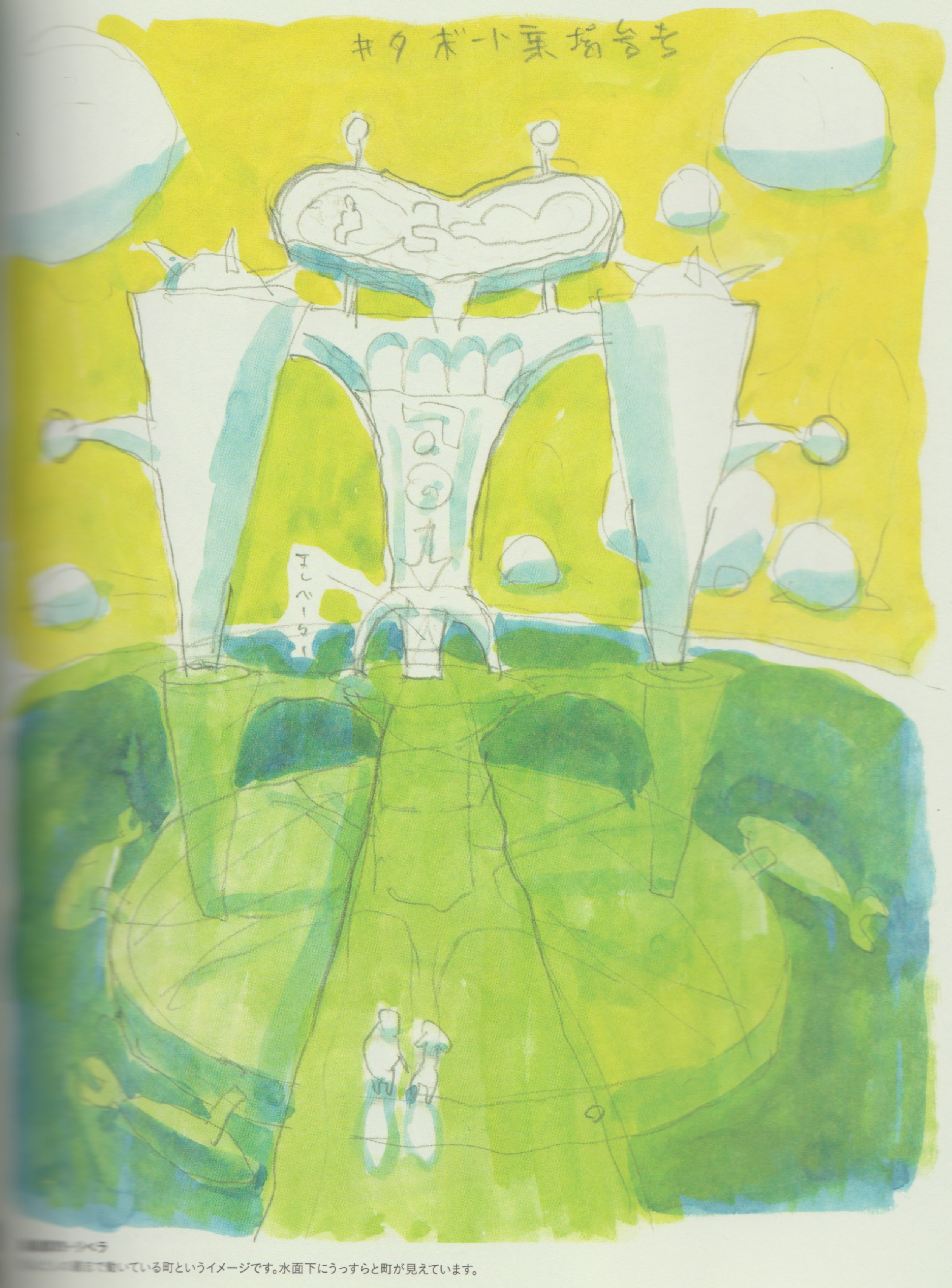


バボちゃんと宇宙船

バボちゃんとバボちゃんの宇宙船は、『カイバ』のデザインの中でも特に気に入っています。目が縦向きになっていたり、自分では今まで描いたことのない形が描けた感じがして。硬い質感をふかふかしたラインで描くのも好きです。





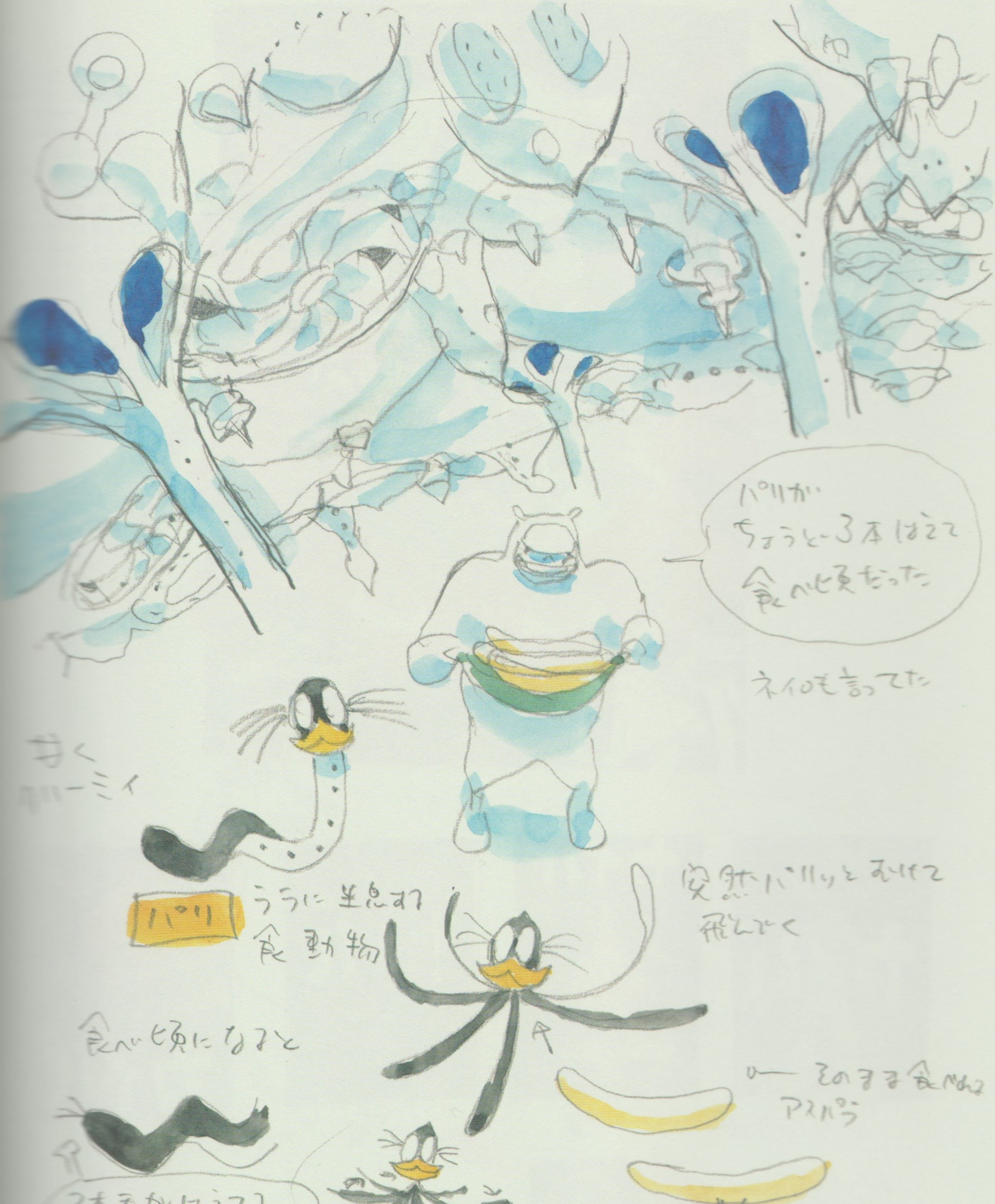


[illegible]

[illegible]ている町というイメージです。水面下にうっすらと町が見えています。



ストロー
パリ
テーブルに刺す
パリ
4色ジュース
ストロー
グサ
グサ
跡は
残らない
イス
ボールイス
3人がけのイス
イス
テーブル
吸う
お金
コイン
トイレ
チッパーはスキャンで
OK



[illegible]生き物

[illegible]、それとも植物なのか、その境界がよく分からない生き物。体がパリッと[illegible]バナナみたいな実が出てきます。こういうのは、シンプルな絵だからでき[illegible]ます。ちょっと臭そうなので、ドリアンくらい匂うかもしれませんね（笑）。

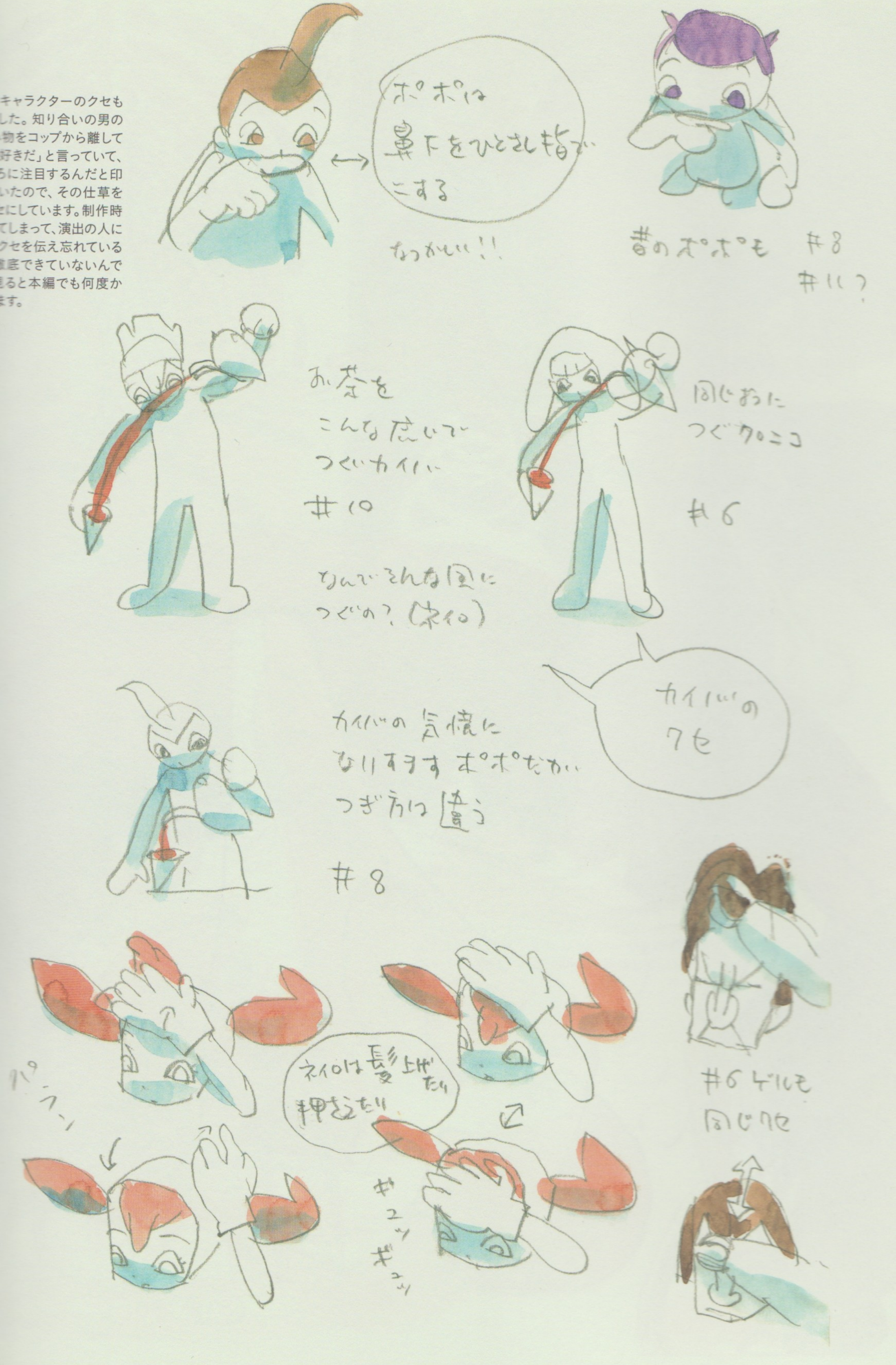




パッケージ
今までアイディアを出したパッケージの中でも、特に気に入っています。色や背景はもっとリテイクが入ると思っていたので、ここまでシンプルな絵でOKが出たのも驚きでした。上の絵は、制作会社のMADHOUSEのコラムで『カイバ』開始時に告知で描いたものです。

クセ

それぞれのキャラクターのクセも考えていました。知り合いの男の人が、「飲み物をコップから離して注ぐ仕草が好きだ」と言っていて、そんなところに注目するんだと印象に残っていたので、その仕草をカイバのクセにしています。制作時は忙殺されてしまって、演出の人にそれぞれのクセを伝え忘れているところもあり徹底できていないんですが、よく見ると本編でも何度か描かれています。




宇宙船
操舵器













宇宙船［上］

中国の三つ足のツボや縄文土器からイメージしました。土器は『クレヨンしんちゃん』の頃から、よくデザインの参考にしています。

宇宙船・内部［左］

超越したテクノロジーで作られたよく分からない機械という感じです（笑）。未来的なものに、ちょっとだけ平和じゃないイメージが混ざると面白いので、尖った車輪を入れています。エネルギーを表現するときは、分かりやすいように回転する構造を描くことが多いですね。


手にとると
動き出す絵
改変された
ネイロの気

塗りつぶされたネイロの記憶

ネイロの記憶は絵で保管されています。彼女はものごとを感覚的に覚えるタイプなのかもしれないですね。黒く塗りつぶされているのは、操作された記憶です。この伏線として、第1話でバケツを持ったポポが登場しているんですが、いま作るとしたらそのシーンはもう少し分かりやすくするかな。





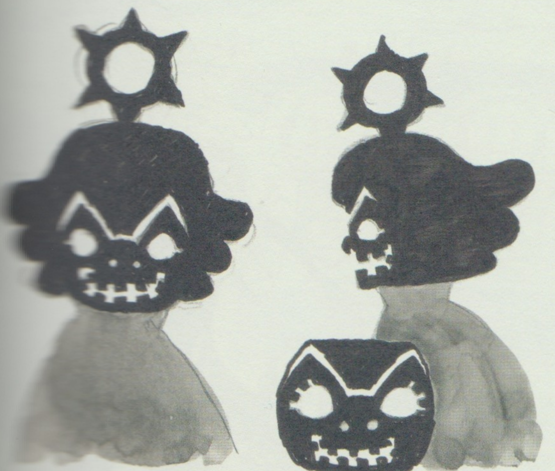
ネイロの感情をつかんだ絵

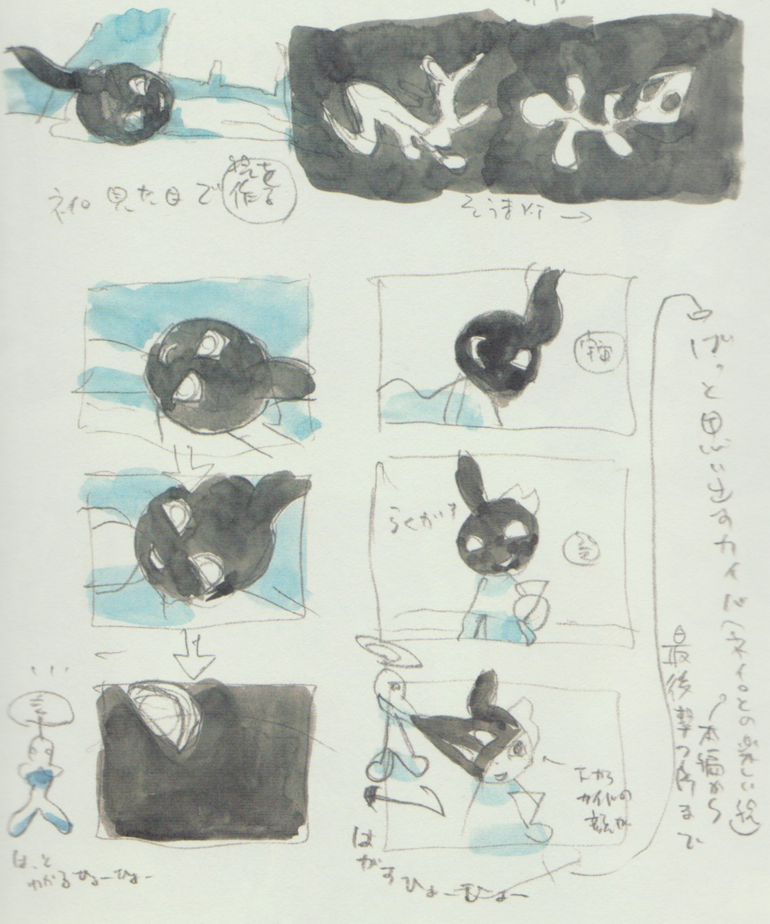
この絵は、描いた後しばらく見えるところに貼っていたんです。僕は、絵からキャラクターの解釈を膨らませることが多いんですが、これを描いたことでネイロの行動とか個性がはっきりと分かったんです。それまではストーリーにそって感情を考えていた部分があったけど、もっと彼女の立場にたった感情がつかめた。先の展開だけじゃなくて過去についても理解が深まるような。

られた顔

操作されていることを分かりやすく見せるた
れた記憶には黒いシルエットをのせています。
た楽しい思い出がポポの顔にすり替わって
イメージにはカイバの顔がのせられていたり。









カイバガ
少し思い出す時
ファン
大小
IN OUT
うすい色
形変えて
ゆるゆる動く
スーパーWブラシ
像のカーブ
頭の光をデザインするようにして下さい
キキのアジトA
目から近寄る
キキのアジトB



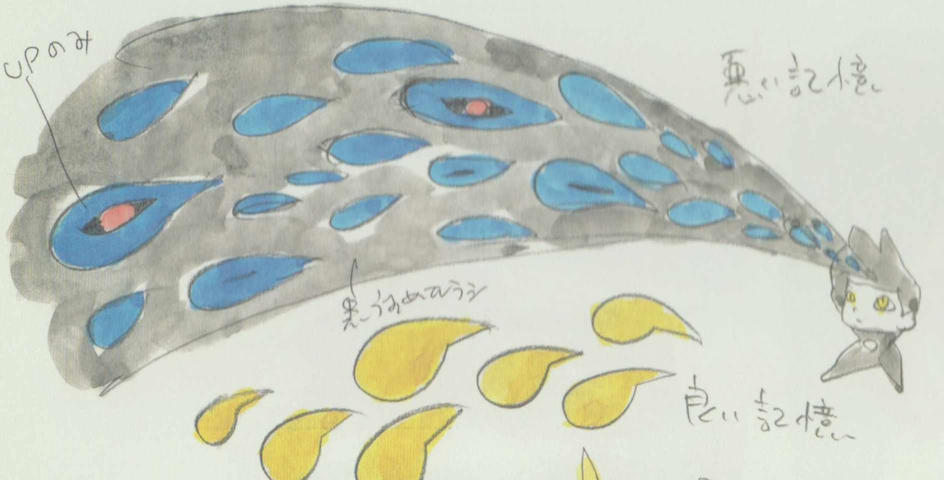
旧宮殿
カギ型デザイン
プラス
石積みあり
人形
すっとずっと上の上の
雲の上までいって
一想図
その他
強弱
削除
ボタン
キキとサテいる
いっしょに
旅ばをしていいの？
コレ
あ
あっ
カーダアイル
溶かす。




カイバ
（植物）



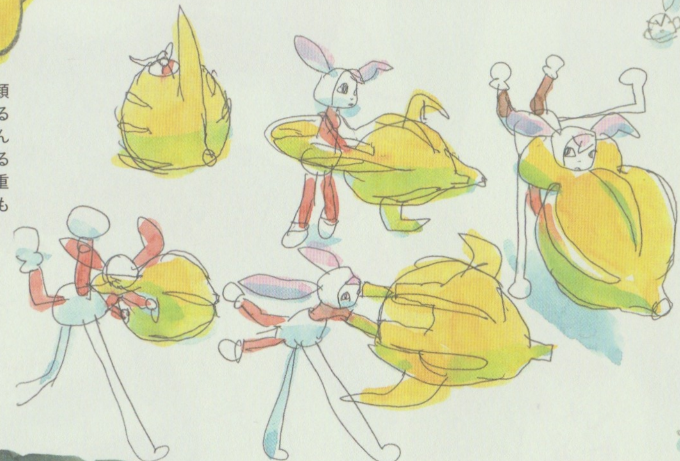
#10
ワープ自分？
とにかくもどる
実は自分がたくらんでいたのではないか？
自分に実体がない
やみの力とけいやく
10話のチェキのカットウ
怪しい団体
小さい頃からの後悔
愛して自分を愛して
よかった
生きてて
悲しそうに見る
待っていて話を聞かせて
こんな時でなんだけど
プロポーズさせてくれないか？
難破した宇宙船

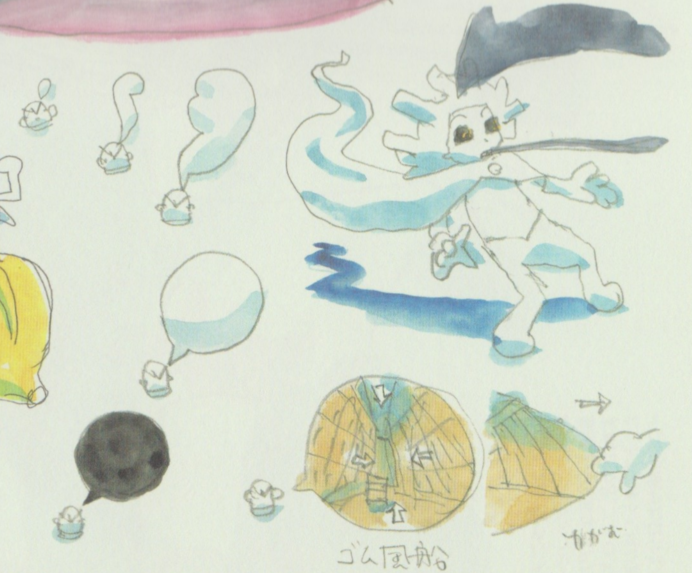




悪い記憶で攻撃する

主人公のカイバは、何千年、何万年分もの全人類の記憶を圧縮して持っていて、その記憶を解凍することで攻撃ができます。記憶って嫌なこともたくさんあるので、いろんなことを知っていたり、覚えている人は大変だろうなぁと思う部分もあって、それは重荷でもあるけど量が巨大であれば武器にもなるかもしれないと思ったんです。







描ききれなかった設定

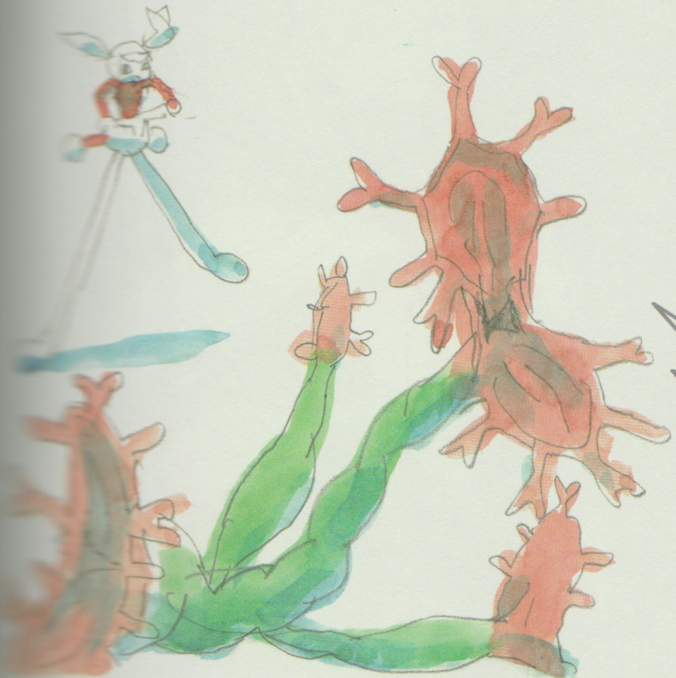
第11話では、巨大化したワープについて詳しく描こうと思っていたんですが、尺に収まらなくなりカットすることになってしまいました。前話数のエピソードもスライドしてきて、最終話では巨大化したワープが最後に突然出てくるから、見ている人はよく分からなかったんじゃないかな……。そこを描けなかったことは、最終回が分かりにくくなってしまった原因のひとつだと思います。ちょっと心残りです。



同じ記憶を持つ二人

本当は、ワープのコピーをいろんな形で出したかったんです。映画に登場する強気なちびワープは、主人公のカイバと同じ記憶を持っています。だけど、二人の人格が違っているのは、カイバはネイロと出会ったことで、違う人格が形成されていたから。ちびワープとカイバは、ネイロに出会った自分と、出会っていない自分なんです。





Column 13

理屈を超えるもの

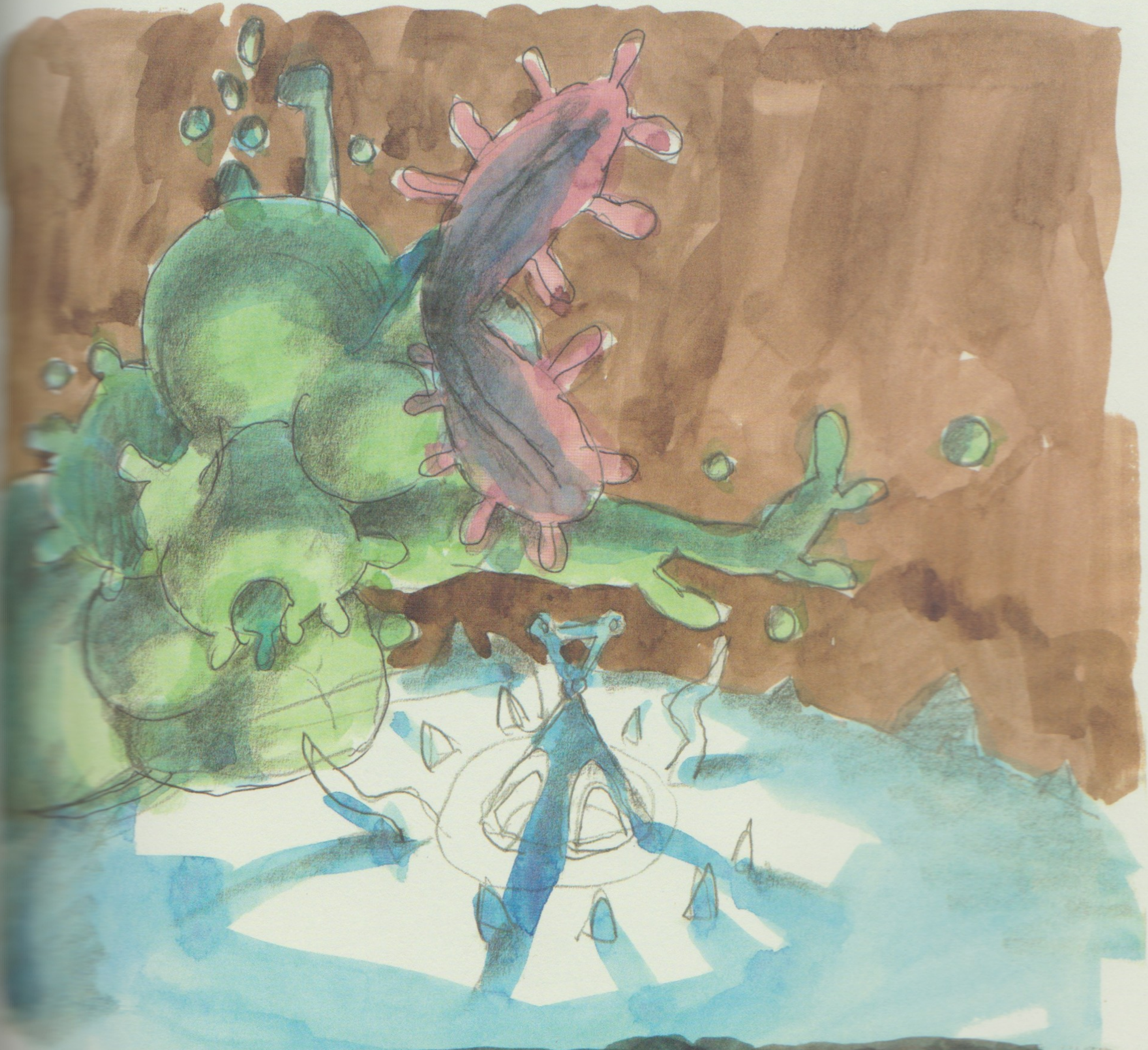
『カイバ』には、気に入っているセリフがけっこうあります。自分が言いたいことをいろいろと出てきた作品だったので。第12話で、ネイロがちびワープに、「なぜカイバを渡さないのか」ということを聞かれて、「嫌だからよ！」と切り返すシーンは好きです（笑）。理屈じゃない感じが女の子っぽいですよね。感情でものを言うほうが正しいときって、実はけっこうあると思うんです。社会問題でも、理屈ばかりで考えるとおかしくなることもありますよね。どうしたいかビジョンがないのに、現状だけで決定していくから永遠に解決しない問題もある。

前作の『ケモノヅメ』も、最終的には「理屈じゃない」という気持ちを描いた作品になっていました。理屈で考えたら別れるしかない二人なのに、何もかもをすっとばして「一緒にいたいんだ！」という感情だけで決断してしまう。「理屈を超えるもの」は、これからも描いていきたいテーマのひとつです。

あなたのそばにずつと居たいつて。心の底から今思つてる。

あなたは植物のカイバとは違う。あなたはわたしのカイバよ。







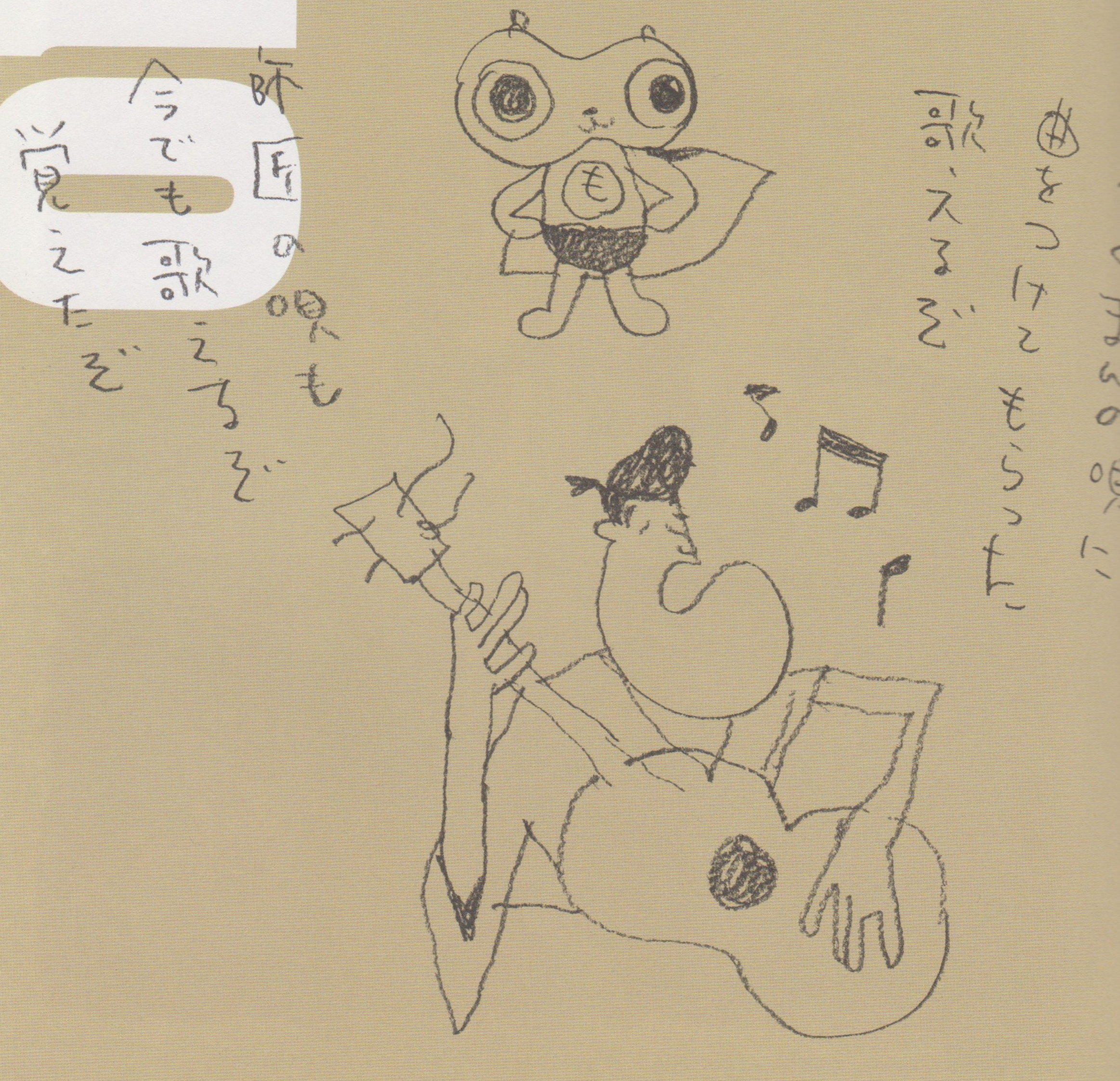
[illegible]っても……

[illegible]かったのは、「記憶だけで、人格や人との関係性が決まるわけではない」ということ。ラストシーンで、ネイロとカイバは記憶を失いますが、[illegible]歩み寄っていきます。記憶がなくなっても人はつながっているんだと感じられるラストにしたいと思っていました。

2010

四畳半神話大系

森見登美彦の小説『四畳半神話大系』をアニメ化したTVシリーズ。
フジテレビ「ノイタミナ」枠にて全11話放送。
湯浅政明は、監督・脚本・絵コンテ・演出・挿入歌作詞を務める。
第14回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞を受賞。





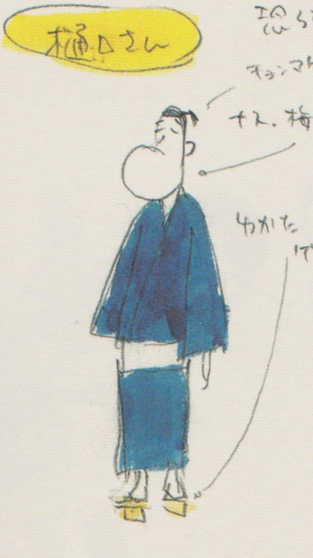
京都はいいとこだった
また行きたいと言ってから行ってない
住んでもいいのに

この作品では、キャラクター原案を中村佑介さんが担当してくれました。そのため、僕のほうではあまりデザインを考えず MADHOUSEから中村さんが描く前にイメージを出してほしいと言われて、ひととおり描いたのがこの絵です。明確なイメー 津と樋口師匠くらいでした。



小津

この作品で、まずやりたかったのは、主人公が持つ小津の印象で彼の顔が実際とは違って見えているという仕掛けです。ずっと妖怪のような顔だと思っていたけど、本当は普通の顔をした男だった。僕がよく描いている「縦になった目」は、『ピンポン』に登場する「アクマ」のイメージからきていたのかもなぁと最近思いました。





樋口師匠

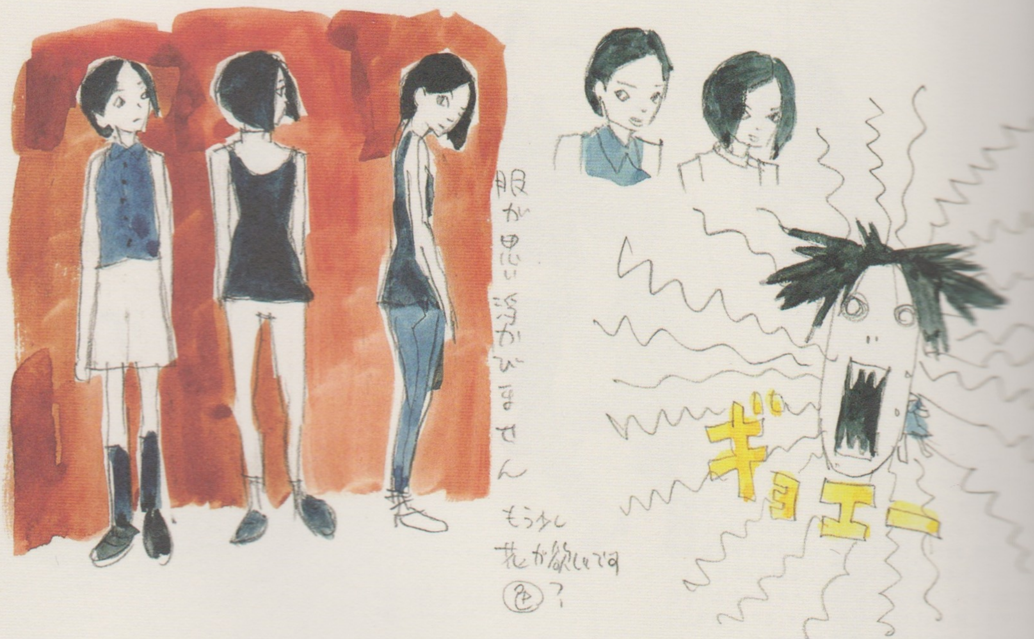
樋口師匠は、「かっこいいイメージで！」と製作委員会から言われていました。でも、自分の中でイメージが出来上がっていたので「できてしまったので、ごめんなさい」と押し通して……。学校でモテている人って、いわゆるハンサム系の顔ばかりではないと思うんです。大学の頃、絵が上手くてギターも弾けるモテる友達がいたんですが、いつも柔らかい表情をしている飄々とした人でした。僕の中では、そういう優しい雰囲気の、人を食ったような性格の樋口先生が「モテる男」というイメージなんです。そりゃ、色男だったらモテるのはあたり前だと思うし、意外性ですかね。



明石さん

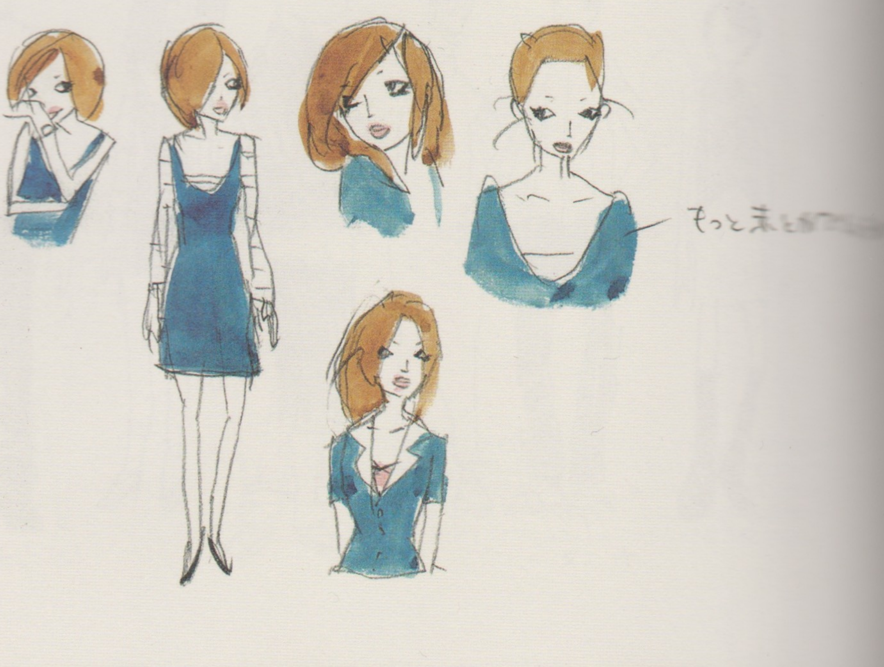
キマジメで気が強い、辛辣発言と無口
服も固めだが、それなりに

黒髪、短め、　昔のつみきみほくらい？ あまりボーイッシュにならない程度

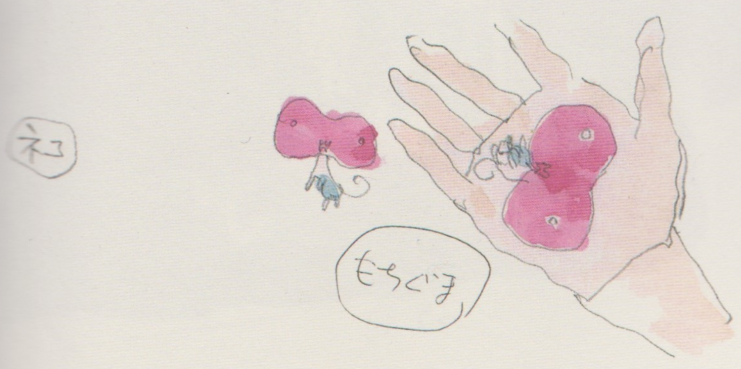


羽貫さん

ざっくばらん、目化粧、マユうす、(スレンダー)、いつも胸元広く…
OL風







もちぐま

もちぐまのデザインは、『カイバ』で描いたキャラクターをベースにしています。製作委員会からは原作の表紙に描かれていたクマのデザインを使ってほしいと再三いわれていたんですが、僕はもっと目の大きいデザインがいいと思っていました。目の小さいマスコットキャラクターが流行るのは、自分の感情を入れやすいからで、目の大きいキャラは憧れるけど主張が強くて可愛がりづらい、という話を聞いたことがあります。それならば、明石さんは目が大きいキャラを可愛がれる懐の広さがあるだろうと思っていたので、「明石さんが小さな目のクマを愛でるのは違う！」と言い張って意見を通させてもらいました。彼女は、一般的な可愛いものより、変なものが好きだと思うんです。





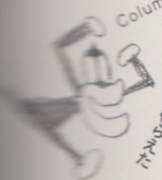


ジョニー

ジョニーは、原作を読んだ人によってイメージが違うと思うんですが、イケイケな感じだったので、僕の中では絶対にカウボーイでした（笑）。

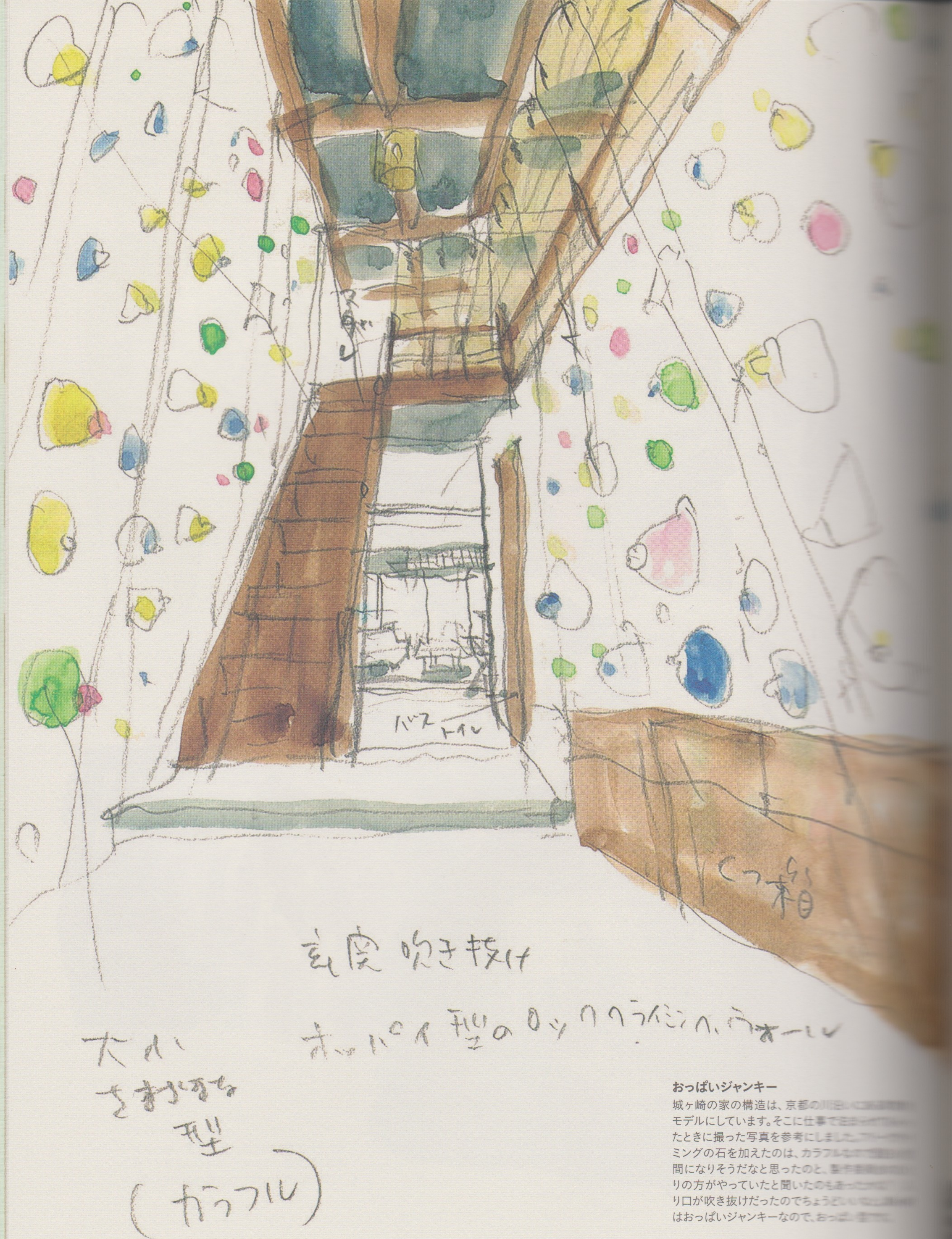


Column 14



ちゃんと喜んでもらえた

『四畳半神話大系』は、最終回に向かって物語を上手くまとめられた作品になりました。それまでの作品は、物語の閉じ方について周りからの反応があまりよくなかったんです。それと、僕が普通に面白いと思って作っていることでも、世間での評価が〃キワモノを作る人〃になっている部分もあって、原作ファンの人たちが望むものは作れないかもしれないと心配もありました。[illegible]のシーンは、中盤あたりからずっとイメージしていたんですが、見[illegible]ので、いい反響をもらえてホッとしま[illegible]と思うと、ちょっと[illegible]



おっぱいジャンキー
城ヶ崎の家の構造は、京都[illegible]
モデルにしています。そこに仕事[illegible]
たときに撮った写真を参考に[illegible]
ミングの石を加えたのは、[illegible]
間になりそうだなと思ったの[illegible]
りの方がやっていたと聞い[illegible]
り口が吹き抜けだったのでちょう[illegible]
はおっぱいジャンキーなので、[illegible]



メージを入れる

で独裁体制をとる城ヶ崎をイメ
ものです。言葉や気持ちの状況を絵
したイメージも本編に挿入して

2013

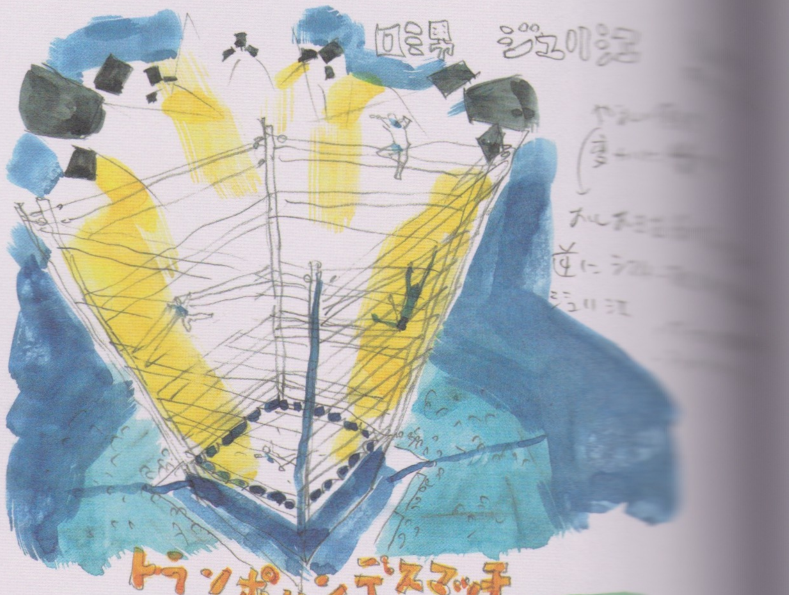
キックハート

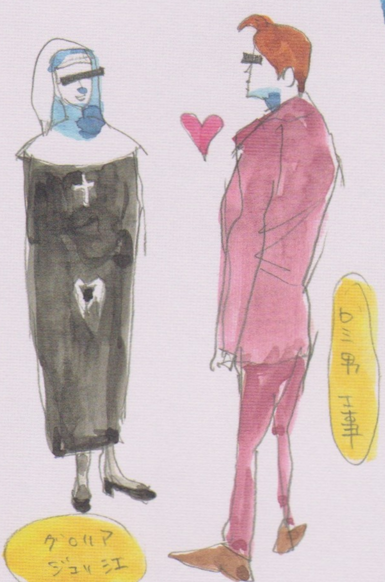
Production I.G製作による、約12分間のオリジナル短編アニメーション。
インターネットを通じて支援を募る「kickstarter」を利用したプロジェクトとして制作された。
湯浅政明は、原作・監督・原画を務める。監修は押井守。
ファンタジア国際映画祭で短編アニメーション賞を受賞。



キックスターターをやったりとか
実制作以外も色々思い出深いなあ

小さい頃、テレビで父親がよくつけていたプロレスを一緒に見ていて。プロレスって、レスラーが長い時間うめいている姿を見せ
うイメージがあったんです。それがちょっとSMに通じるところがあるなぁと思ったことがきっかけで生まれた企画です。
『キックハート』は、製作会社のProduction I.Gの試みで、インターネット経由で一般の人から支援を募る「Kickstarter」というサー
したプロジェクトになりました。投資してもらったお金でアニメ制作をするという状況は、自分のモチベーションやプレッシャー
ったです。



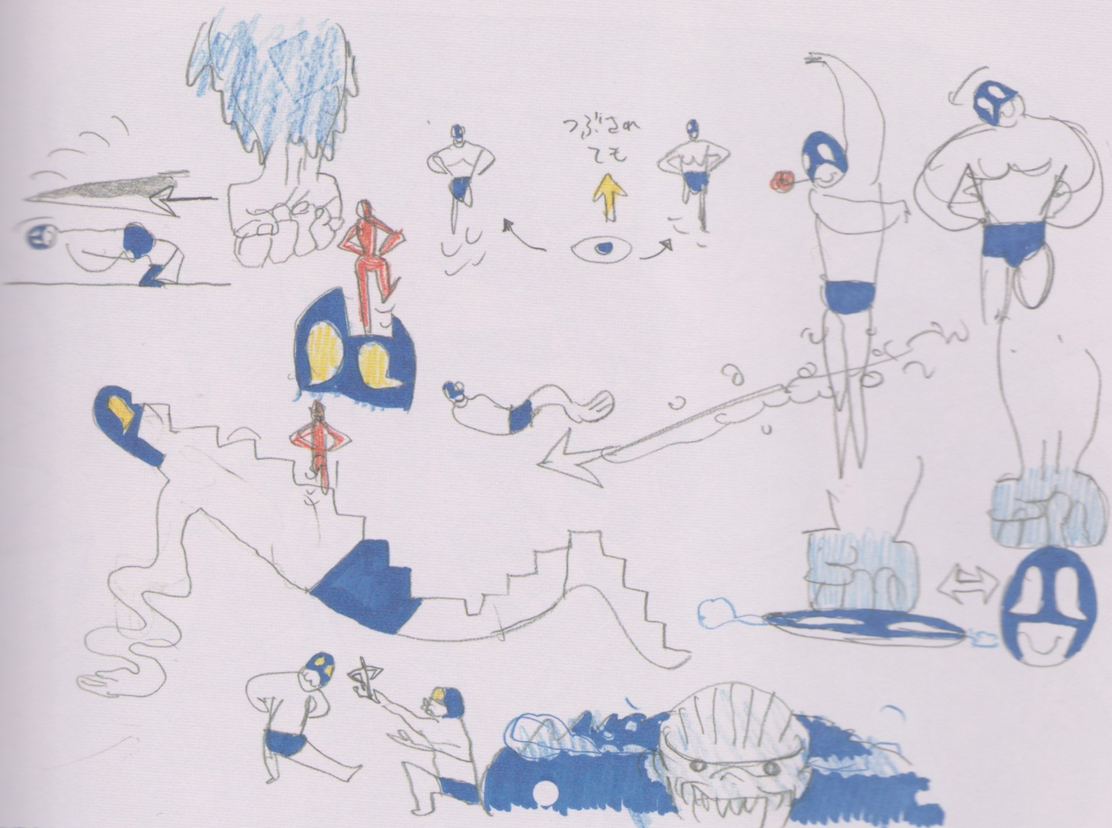






表の姿

マスクマンMは、タイガーマスクの主人公
人のような、服を着たときはスラッとした
ジでしたが、キャラクターデザインの三原
んがリアル志向だったので本編ではむっ
つきになっています。僕もそれもありだな
で。また、短編作品だったのでキャラの表
りやすく見せたいと思って、マスクマンSの
シスターという設定にしました。



[illegible]からヒーローへ

[illegible]本編のオープニングで使うイメージを描いたものです。主人公の捉え方は、自分[illegible]だんだんと変わっていきました。最初は、ただ痛みを快感とするマイノリティな面白い[illegible]イメージだったんですが、「これは何を描く話なのか……」と疑問がわいてきて。作り[illegible]てきた方向性が、彼をヒーローとして描くことでした。痛みを楽しむ男から、どん[illegible]ても平気で打たれ強い男というヒーロー像に変わったんですよね。マゾであるこ[illegible]ないですけど、マゾなところも可愛く描けたらと思っていました（笑）。





月刊アニメスタイル 第5号「コンナ



マスクマンの秘密
この漫画は、制作が決まる前に「アニメスタイル」で描いていたものです。キャラクターは、フランスのコミックでマスクをつけた人が拷問を受けている絵を見たことがヒントになっています。この時点では、表と裏の顔がある元夫婦という設定にしました。秘密があると話を進めやすいと思ったので。上品だけどサディスティックな奥さんと、ヒーローなんだけど痛めつけられて快感を感じているマゾヒストな夫という二人です。

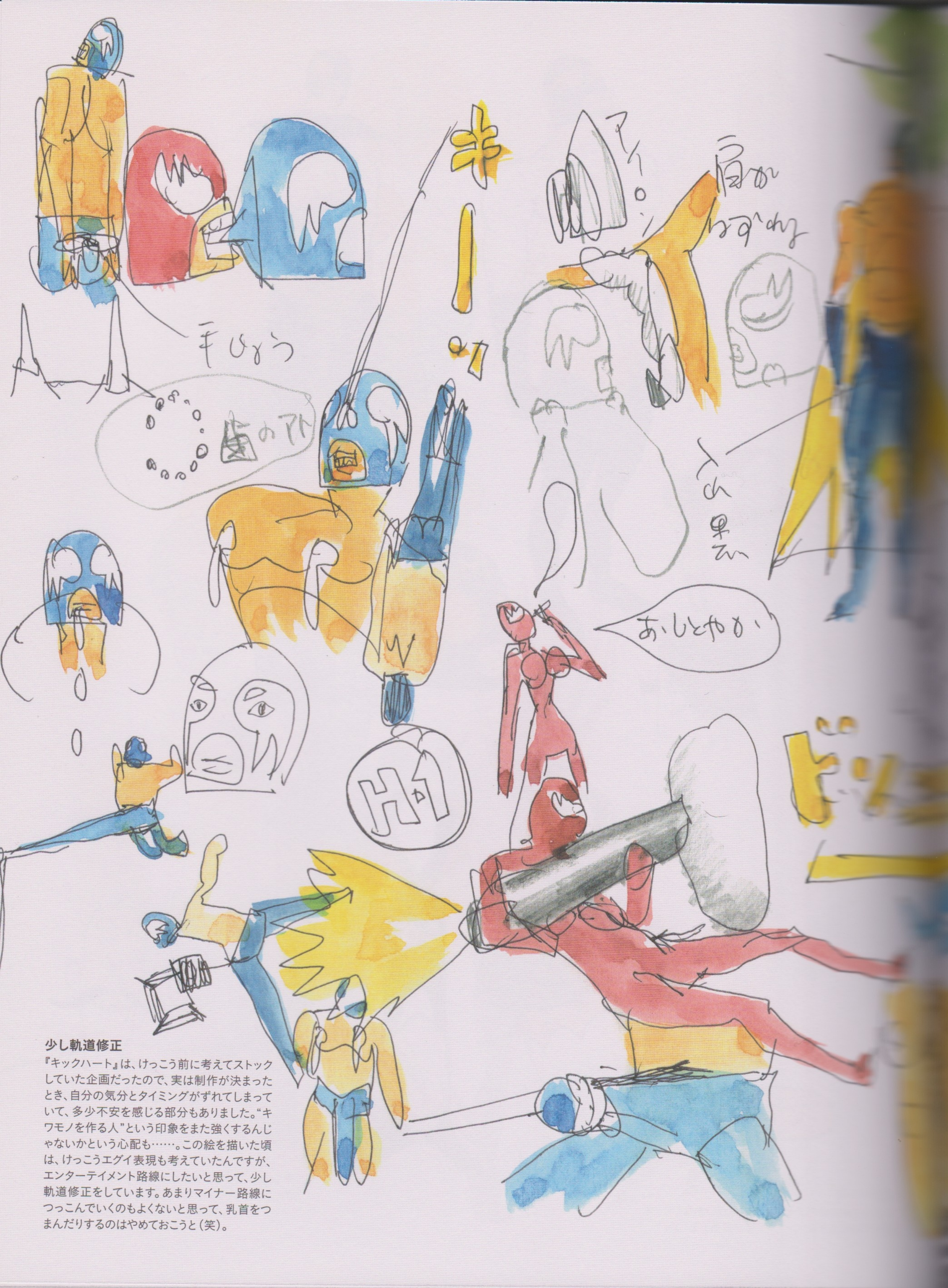


マスクマンS

「アニメスタイル」で描いた漫画から、ちょっと設定をすすめたものです。最初は、アイドルレスラーが表の顔でした。顔が洋風なのは、海外を意識したデザインにしたいと思っていたためです。



[illegible]マンM
[illegible]は目のデザインに納得がいかなくて、本
[illegible]のようなシンプルな形に変更しました。



少し軌道修正

『キックハート』は、けっこう前に考えてストックしていた企画だったので、実は制作が決まったとき、自分の気分とタイミングがずれてしまっていて、多少不安を感じる部分もありました。"キワモノを作る人"という印象をまた強くするんじゃないかという心配も……。この絵を描いた頃は、けっこうエグイ表現も考えていたんですが、エンターテイメント路線にしたいと思って、少し軌道修正をしています。あまりマイナー路線につっこんでいくのもよくないと思って、乳首をつまんだりするのはやめておこうと(笑)。

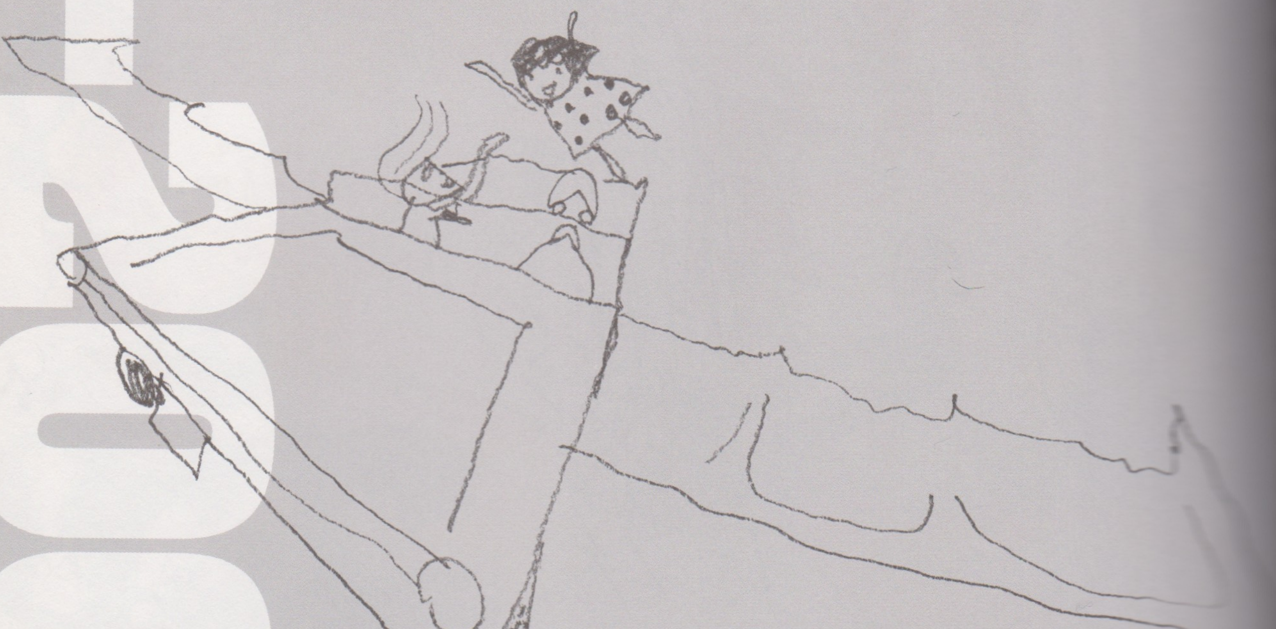

ハサミ
MASK M
ホール

参加作品

イラスト

未制作企画

1952-2007



誉められて伸びるタイプ
人見て学ぶタイプ
オレ

映画ちびまる子ちゃん　わたしの好きな歌（1992）©さくらプロダクション

さくらももこの漫画『ちびまる子ちゃん』（集英社）を原作とした劇場アニメーション
原作・脚本／さくらももこ　監督／須田裕美子・芝山努　音楽シーン「1969年のドラッグ・レース」「買い物ブギ」演出・作画／湯浅政明

アニメーションのイメージをはじめて色つき（水彩）で描いたのは、『ちびまる子ちゃん　わたしの好きな歌』でした。この [illegible] 流れるシーンがたくさんあって、何人かで音楽シーンのイメージを担当することになったんです。使われる曲は先に決まって [illegible] 分で演出する曲を選んでいいと言われたんですが、みんな悩んでいたので僕は真っ先に「ドラッグレース」と「買い物ブギ」[illegible] 音楽を聞きながら楽しい気分で映像を作ったところ、すごく評判もよくて、自分は音楽に映像をのせる演出が得意かもしれな [illegible] ましたね。また、『ちびまる子ちゃん　わたしの好きな歌』の本の中で、音楽にのせる映像のイメージをプレゼンしている [illegible] の漫画になっています。僕も「湯浅くん」として登場していて「湯浅くんは、とんでもないことを次々と思いつく」と、さくら [illegible] たことは、すごく嬉しい思い出です。



「1969年のドラッグ・レー [illegible]

車で大冒険

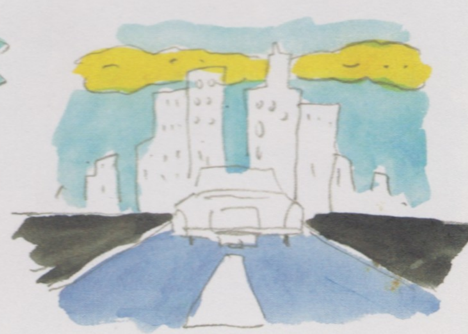
最初に、「花輪君のじいやの [illegible] かの間のスリルや冒険を楽しむ」[illegible] ジを伺っていました。映画の中では [illegible] か使われないんですが、それを [illegible] まで考えていて。天まで伸びる [illegible] の大冒険が、最後は月に行って [illegible] メージしていました。この頃は、[illegible] ナーから引っかかりのある絵を [illegible] 参考にすることも多かったです。

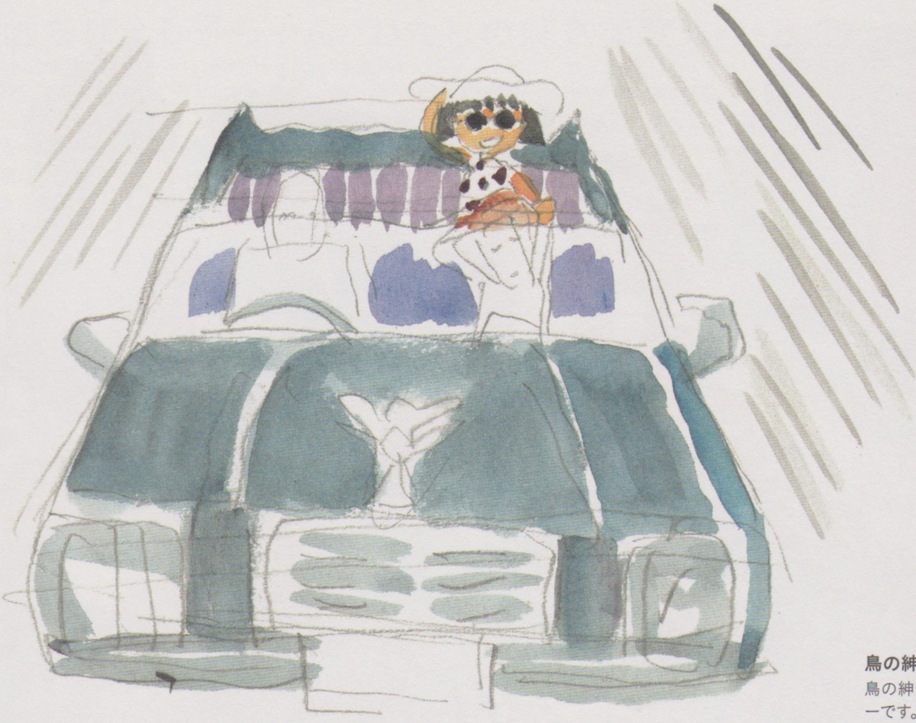


車に上下の動きを加える

普通に道路を走っている映像だと、車はただスライドするだけの動きになってしまうので、車体から足を生やして上下の動きも加えられるようにしました。

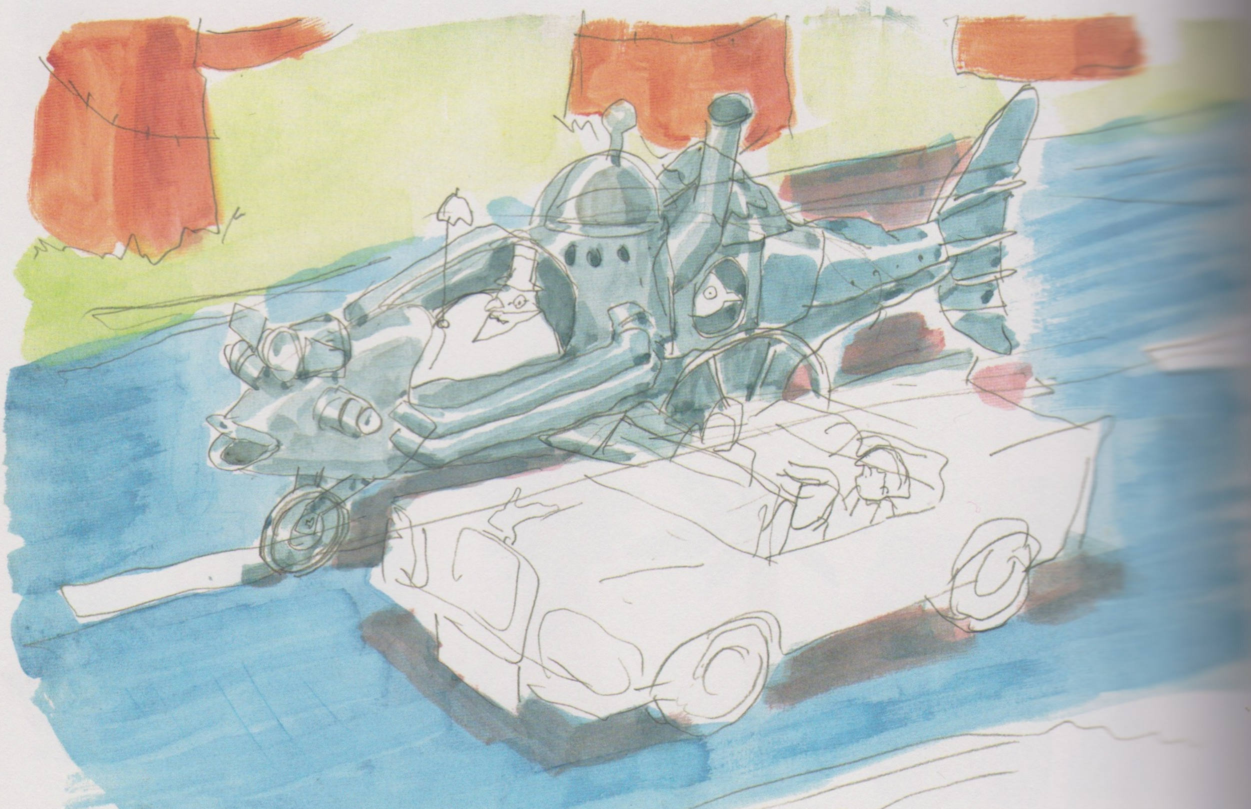




鳥の紳士

鳥の紳士は、ときどき描いていたキャラクターです。ここでは、違う世界に迷い込んでしまった象徴として描いていました。

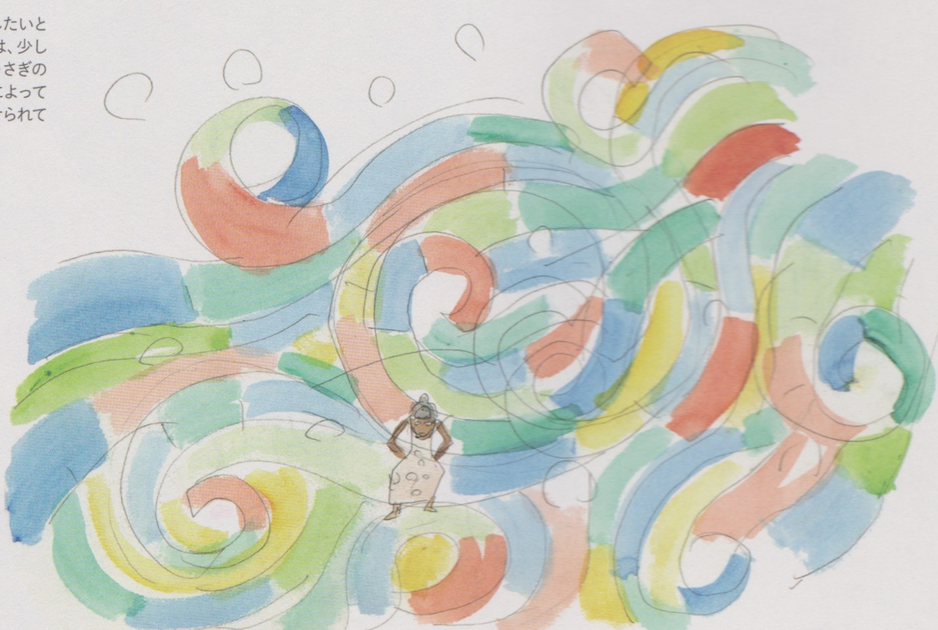




「買い物ブギ」

ウサギ帽子のおじさん

おばさんがかっこよく見える映像にしたいと思っていました。周りにいるおじさんは、少しとぼけた印象を出したかったので、うさぎの帽子をかぶらせています。考えようによってはおばさんの命令で変な格好をさせられているちょっとMな男にも見えますね。



音響生命体ノイズマン（1997）©Beyond C. BANDAI VISUAL

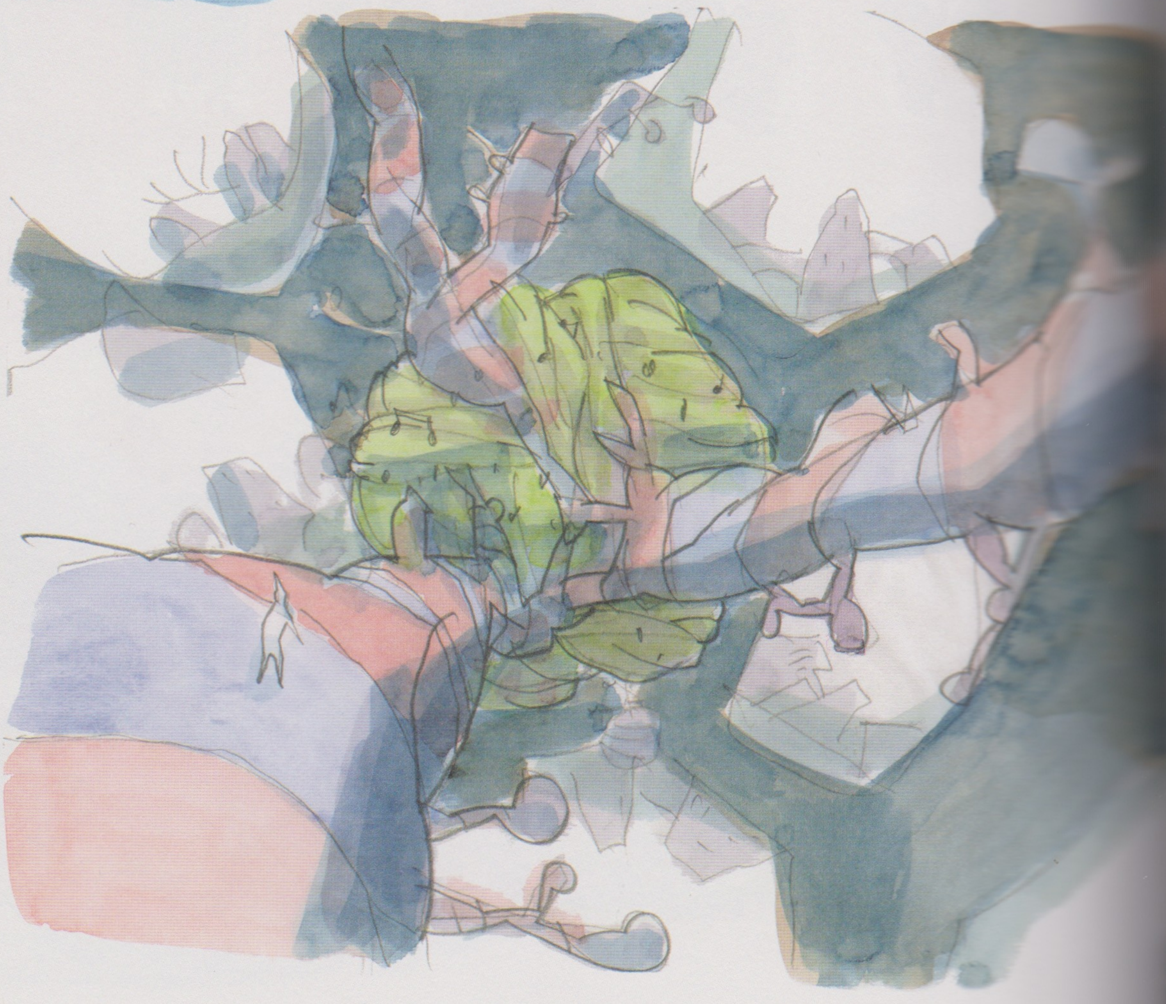
STUDIO 4°C制作による15分間の劇場用短編アニメーション

監督／森本晃司　キャラクターデザイン・設定デザイン・作画監督／湯浅政明

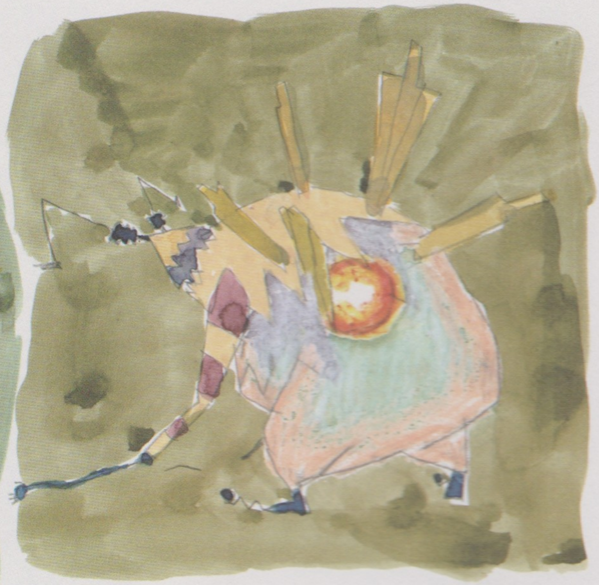
シンエイ動画にいた頃に、森本晃司さんから会社に電話があって仕事に誘っていただきました。森本さんは、素人の頃から憧れて[illegible]ターのひとりで、僕にとってのスター。一緒に仕事ができることにドキドキしていましたね。キャラクターデザインは、森本さんが[illegible]を描いて、僕はそれ以外のキャラを担当しています。「早く描き終わらないと給料が出ない……！」と、ガンガン原画も描いていました。



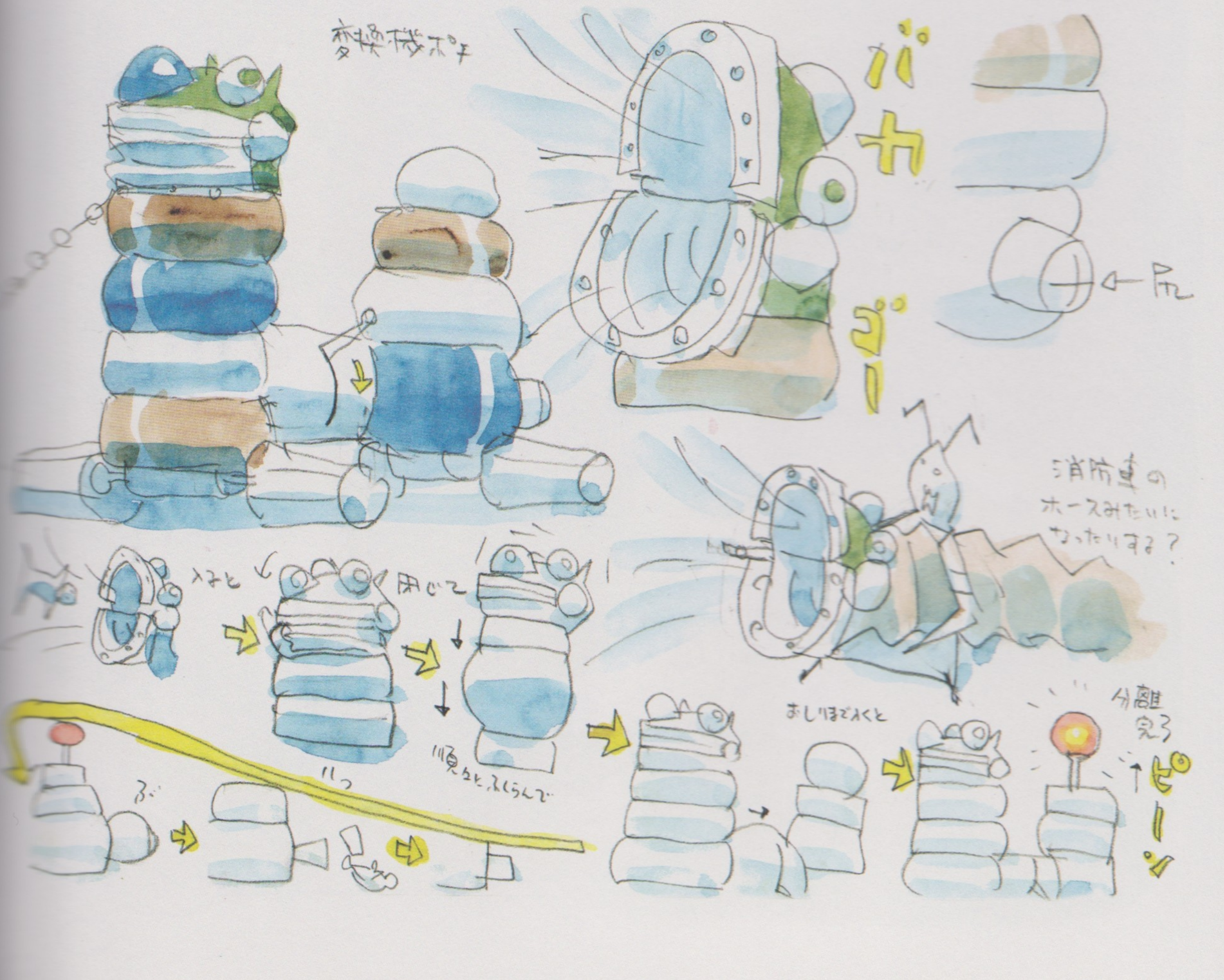








ノイズマン
森本さん風のちょっと尖ったフォルムを入れつつ、ゴキブリの触覚なんかを混ぜたデザインにしました（笑）。ゴミみたいなノイズを食べて生きていて、人から必要とされていない生き物というイメージです。





ノイズによる異変

このあたりは、まだキャラクターが決まっていない頃に描いた絵ですね。おじさんはノイズでおかしくなっているイメージで、下の絵は右ページの水が揺らぐ木の中で幹にひっかかったイメージです。





水が揺らぐ木

当時、僕は水の仕掛けが描きたかったので、「音楽の木」の葉っぱを水で表現したいと考えていました。アニメがデジタル処理になってから、水のゆらゆらした動きも全然違う表現ができるようになったので使ってみたいと思っていたんですよね。

水を使った仕掛け

Column 15



水の仕掛けが面白いと思ったのは、原画をはじめた頃に参加した『キテレツ大百科』の「ひんやりヒエヒエ水ねんど」というお話がきっかけでした。キテレツの道具で水を粘土みたいに自由に固めて遊ぶという回で、水を大きな立方体に固めてプールを作るんですが、触れると表面張力があったり、立方体の中でキャラクターが泳いだり、それがすごく面白くて味をしめたんです。

僕は『キテレツ』が原画デビューだったので、上手く描けないからもっと上手く描きたいと思ったし、最初の頃はとくに一生懸命やっていたから、すごく影響も受けたんですよね。水という存在は、キャラクターを水面や水中で自由に上下させたり、中で息ができなかったり、冷やすと氷になったり、いろんな展開が作れる。水はいいキャラクターだと思います。

なんちゃってバンパイヤン（1999）

「バンパイヤン・キッズ」のテレビシリーズ企画用として制作された約20分のパイロットフィルム

監督・脚本・設定デザイン・絵コンテ・レイアウト／湯浅政明　キャラクター原案／吉田すずか　監修／本郷みつる

はじめてアニメ１本分を監督した作品です。タツノコプロのデザイナー・吉田すずかさんが描いたバンパイアー族のキャラクター
を考えていくというもので、監修で参加されていた本郷みつるさんに絵コンテを見てもらってアドバイスをいただいていました。
ちゃん』の映画でやったように、スケッチブックにどんどんアイディアを描いていけば、自分でも１本分の展開を作れるだろうと、
っとホラーっぽいネタをいろいろと考えていきました。



バンパイアー家のお城

「ドラキュラの城」と言われているル
をベースにしています。基本構造を
びっぽいオブジェを付け加えていきました。
品の前に『ヘンダーランドの大冒険』を
で、ヘンダー城に使ったくるくるした
ています。左端にぶら下がっているのは
問器具。罪人を閉じ込めてひからびるまで
うで、これを見に拷問博物館にも行ってきました。





キャラクターを追加

『なんちゃってバンパイヤン』のキャラクターは、『ハクション大魔王』をアレンジしたような雰囲気がありました。バンパイアー族と主人公の少年は、吉田すずかさんのキャラクターデザイン。僕からは、トナカイとバンパイアハンターを追加しています。バンパイアハンターは、ハンサムだけど、かっこつけている変な人というイメージ。



やさぐれトナカイ

もともと、こういうキャラクターをテックス・アヴェリーが描いている [illegible]
つるさんが好きだと言っていた『兄さんのバカ!』という漫画に [illegible]
んの雰囲気も入っています。このトナカイは、「壁の飾りになるなら [illegible]
条件で、バンパイアの城に住んでいる設定です。抑圧された生活を [illegible]
性格になっているんです(笑)。普段は剥製のふりをしているけど、[illegible]
の向こうでお茶を飲んだりして、意外と伸び伸び暮らしてるイメージでした。




可愛くて怖いもの

大筋のストーリーは最初に決めているんですが、展開を作るために、どんな仕掛けを入れようかアイディアをたくさん出している絵です。「可愛くて怖いもの」というイメージで考えていました。

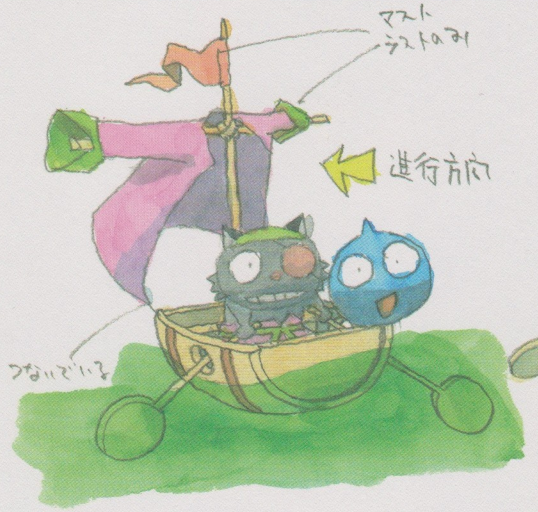


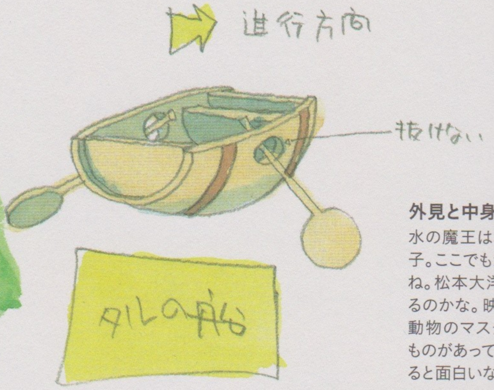

「アニメージュ」1999年1月号付録カレンダー

スライム冒険記　海だ、イエ～（1999）

かねこ統の漫画『スライム冒険記』（集英社）を原作とした短編アニメーション
「Vジャンプフェスタ99」上映のために制作され、「Vジャンプ10月号」（1999）で読者プレゼントとして応募者全員にビデオが配布された　監督／湯浅政明

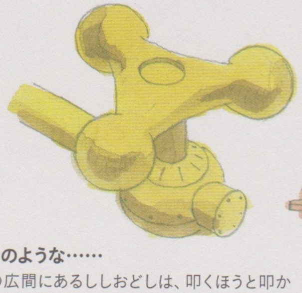
短編だけど大きいスクリーンで上映するものが作れるということで、「東映まんがまつり」みたいなものを作るぞ！と、意気揚々と[illegible]お話も自由に作っていいと言われていたので、海を舞台にして、当時一番気になっていた水を使った仕掛けをやろうと思っていました。
また、海のシーンは、当時の自分の気持ちが投影されている部分があるんです。この作品を作りながら、海の上で漂うような人生[illegible]ゃないかと、その頃の自分の生き方を受け入れられたんですよね。そういった意味でも思い出深い作品です。

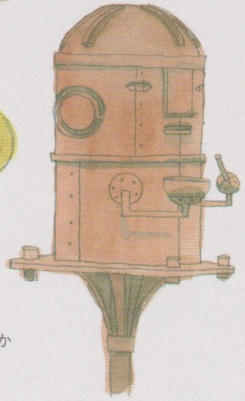




外見と中身のギャップ
水の魔王は、きかん[illegible]子。ここでもかぶり物を[illegible]ね。松本大洋さんの[illegible]るのかな。映画でも、[illegible]動物のマスクをかぶって[illegible]ものがあって、外見と[illegible]ると面白いなぁと思います。









SとMのような……
魔王の広間にあるししおどしは、叩くほうと叩かれているほうで、ちょっとSとMみたいな関係。



[illegible]メタモルフォーゼ

[illegible]が当たると、水が鳥になって飛び立ちます。攻撃されているんだけど平和的なイメージ。
[illegible]で、炎の龍の一部が鳥になって羽ばたくシーンがあるので、そういうのが面白いと思って描いたんじゃないかな。





水上を歩くキャラクター

水の上を歩くようなキャラクターを出したくて、歩行機に乗った水の民や水のゾウを考えていましたが、本編では登場しませんでした。水の民はスラ吉たちの味方になるイメージでしたが、キャラクターを整理したほうがいいと意見をもらって、水のキャラクターは水の魔王側に集約しています。水の民の代わりに、水の魔王の執事を出しました。



鶏足屋敷（2001）

「error」vol.02 COMICHERS MANGA COLLECTION FOR ANOTHER WORLD 2001 SUMMER



鶏足の男に連れられて

『terror』というオムニバス漫画の本に描いた連作イラスト。女の子が鶏足の男たちに連れていかれるシーンで、男の子はお面をかぶって向こうの住人になりすましています。奥には4本の鶏足で歩く屋敷が見えます。本当はタイトルを「もみじ屋敷」にしたかったけど、葉っぱの紅葉のように聞こえるので「鶏足屋敷」になりました。



迷い込んだ不思議な屋敷

この頃は、なんでも自分風に描くこと
て、目を白くまんまるく描くことが
たぶん『夢の国のリトル・ニモ』
す。扉を突き抜けているキリンは
パイヤン』のトナカイと同じで、
いるようなイメージ。床から
下の部屋に体があるのかな。



カスミン（2001-2003）©伊藤有壱・NHK・NEP

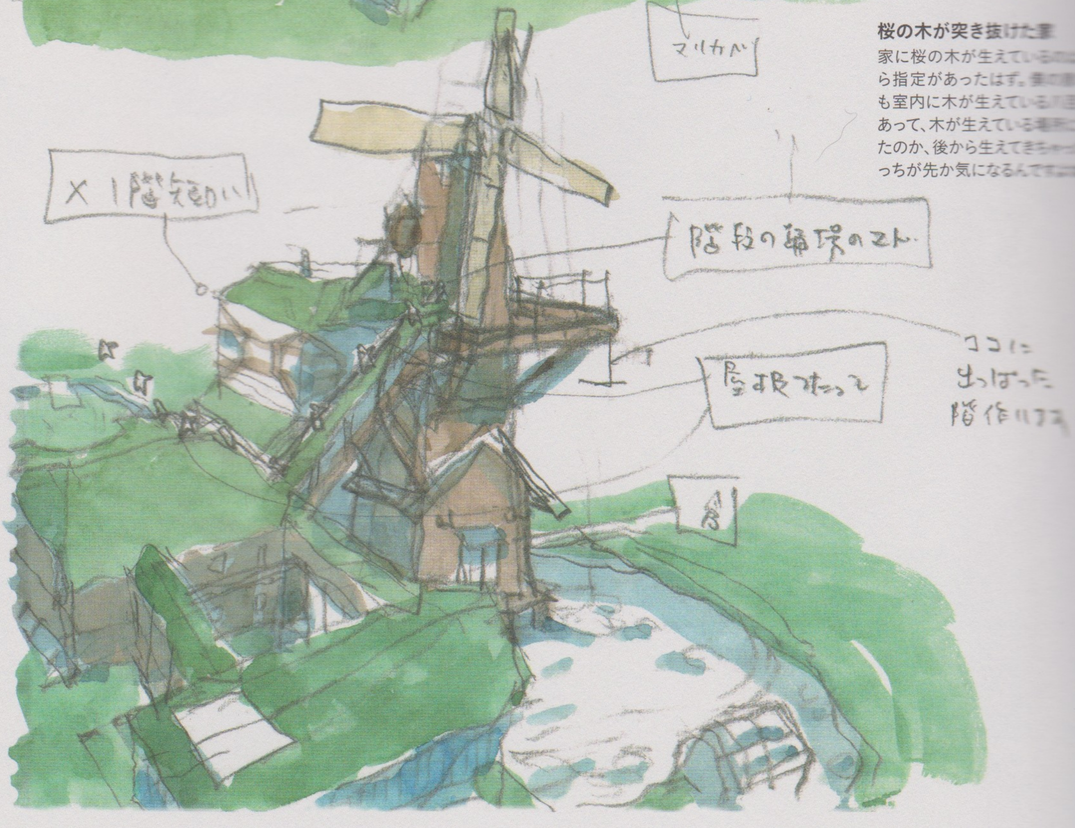
NHK教育テレビにて放送されたオリジナルアニメ作品
監督／本郷みつる　セットデザイン／湯浅政明

『カスミン』の頃には、設定作りに慣れていて調べなくても描きたいイメージがたくさん浮かんでくるようになっていました。『[illegible]ゃん』の設定をやるうちに経験値が蓄積されていったんでしょうね。

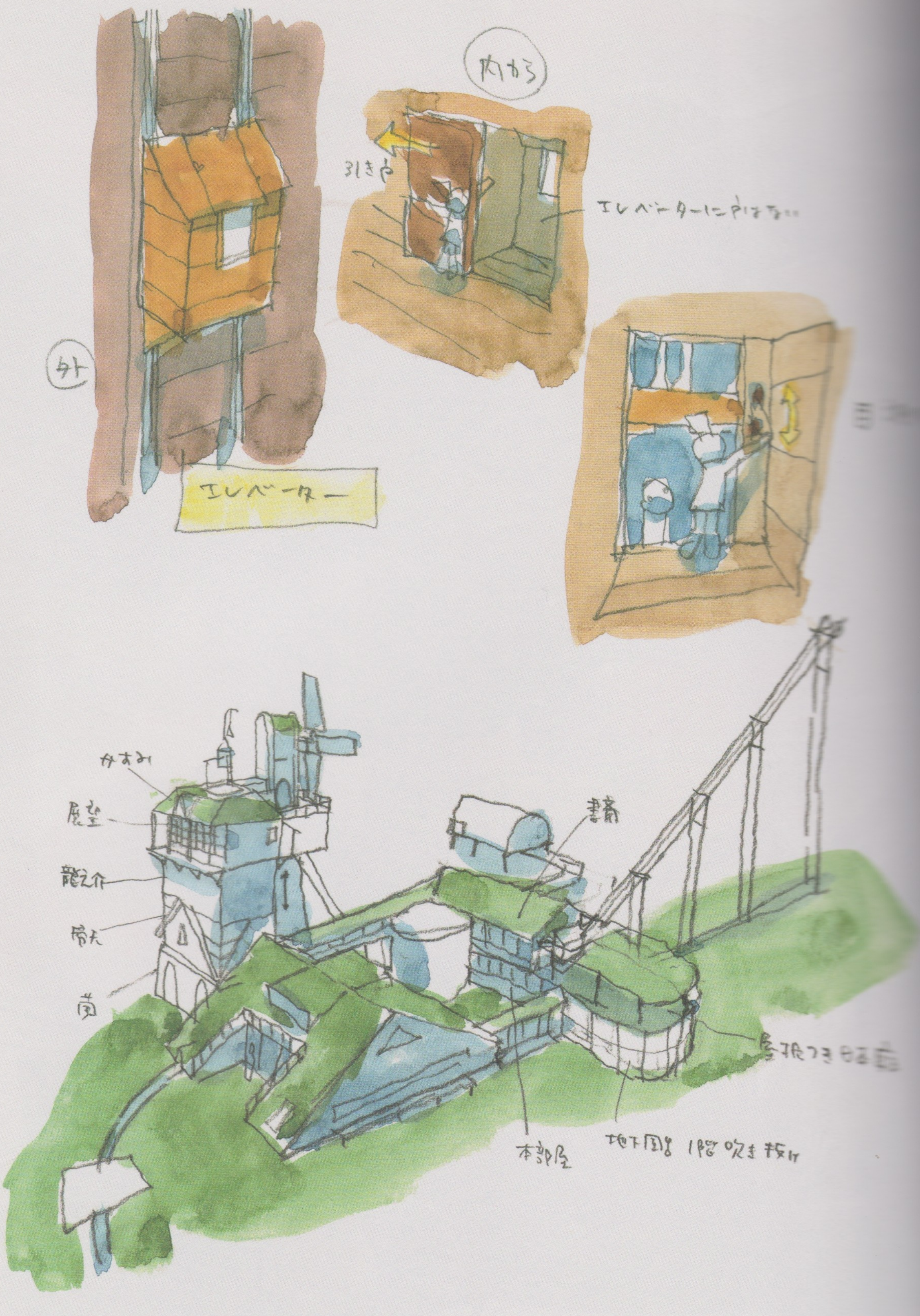
この作品では霞家のデザインを担当しています。思い浮かんだ部屋のイメージから描いてしまったので、最終的にひとつの[illegible]とめていくのが大変で、要塞のようなとんでもなく大きい家になってしまいました……（笑）。



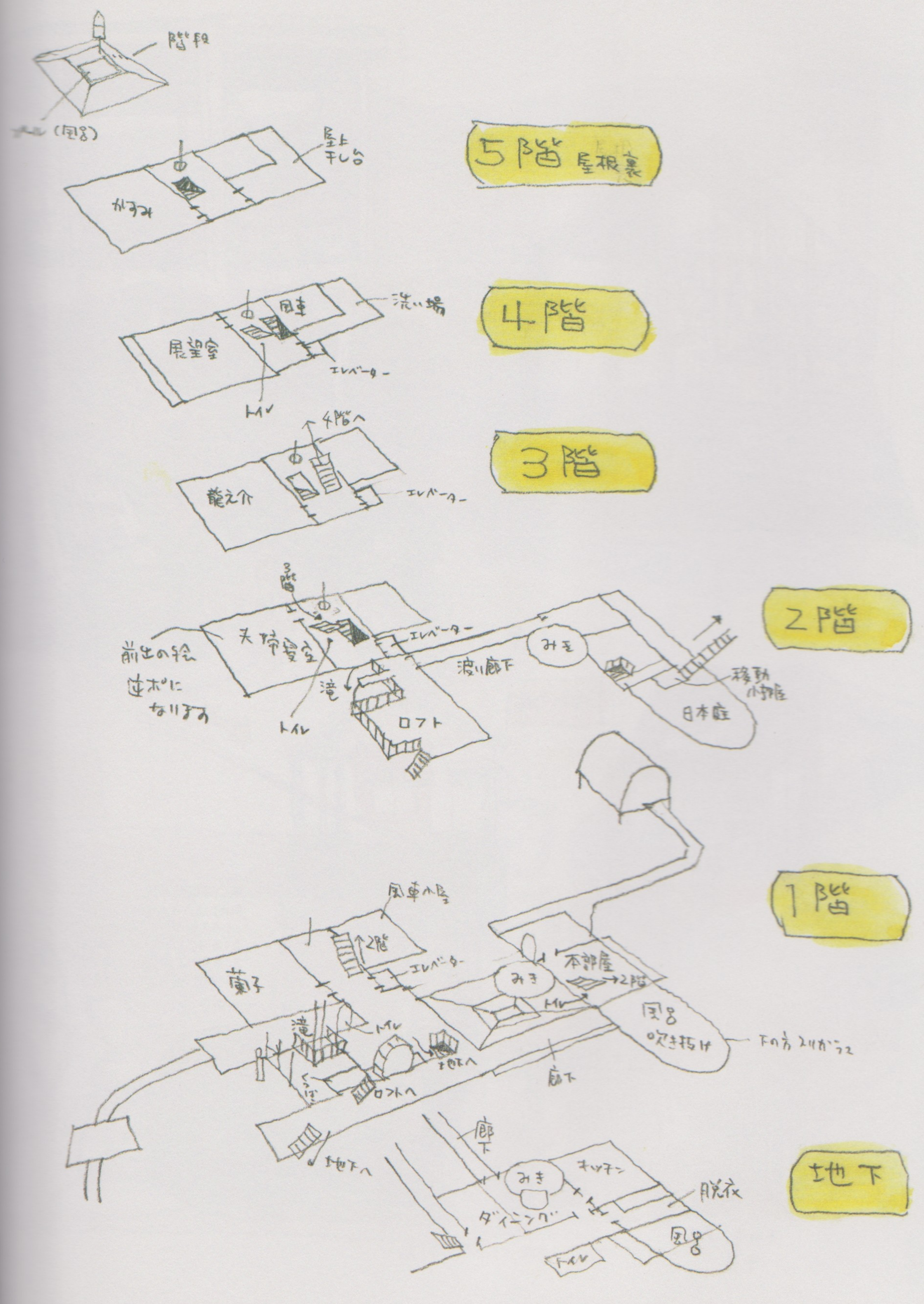
桜の木が突き抜けた家
家に桜の木が生えている[illegible]ら指定があったはず。[illegible]も室内に木が生えている[illegible]あって、木が生えている[illegible]たのか、後から生えてき[illegible]っちが先か気になるん[illegible]




屋根を走ると 桜の枝の中を走る
ダイニング
天マド
もっとせまくなります

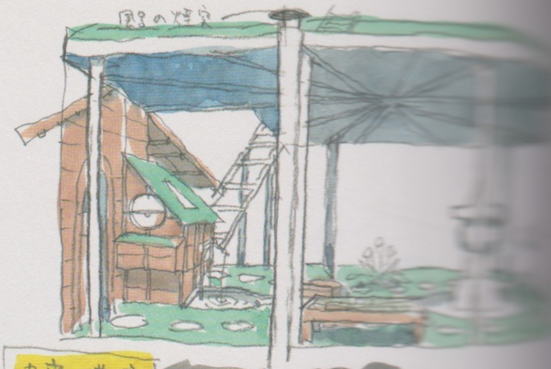


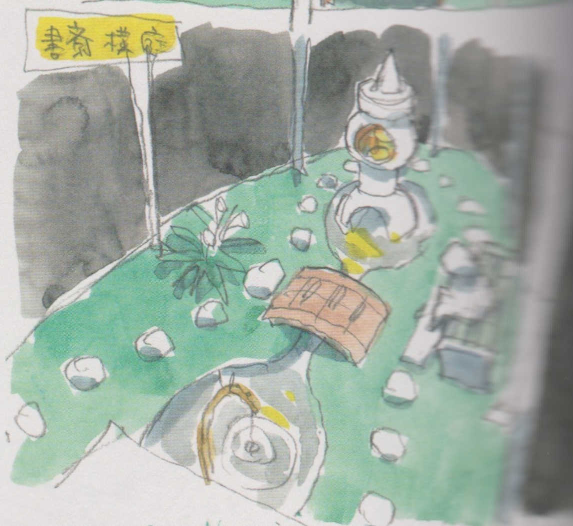
外
エレベーター
内から
引き戸
エレベーターに戸はない
かすみ
展望
龍之介
帝大
蘭
書斎
屋根つき日時計
本部屋
地下図書 1階吹き抜け

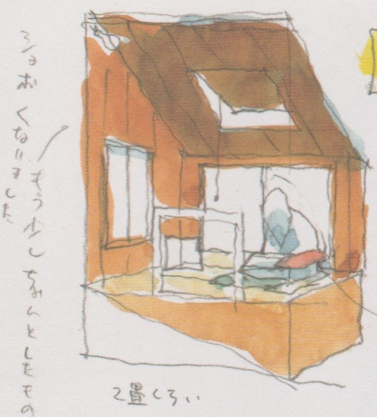


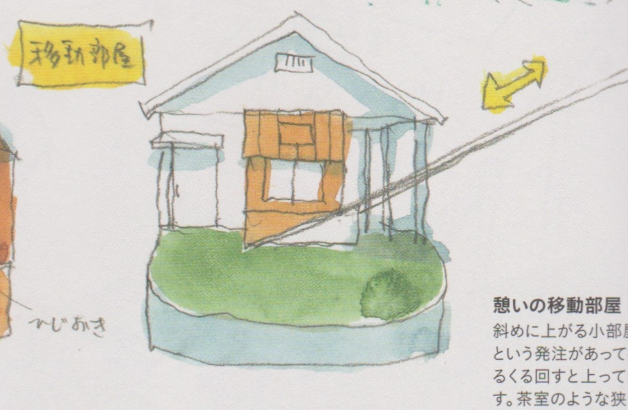
階段
プール（風呂）
屋上干し台
かすみ
5階 屋根裏
風車
洗い場
展望室
エレベーター
トイレ
4階
4階へ
龍之介
エレベーター
3階
3階
夫婦寝室
前世の絵
逆さに
なります
エレベーター
渡り廊下
みき
滝
トイレ
ロフト
移動
小部屋
日本庭
2階
風車小屋
2階
エレベーター
蘭子
本部屋
みき
2階
トイレ
風呂
吹き抜け
下の方 スリガラス
滝
トイレ
地下へ
くつば
ロフトへ
廊下
1階
地下へ
廊下
みき
キッチン
脱衣
ダイニング
風呂
トイレ
地下





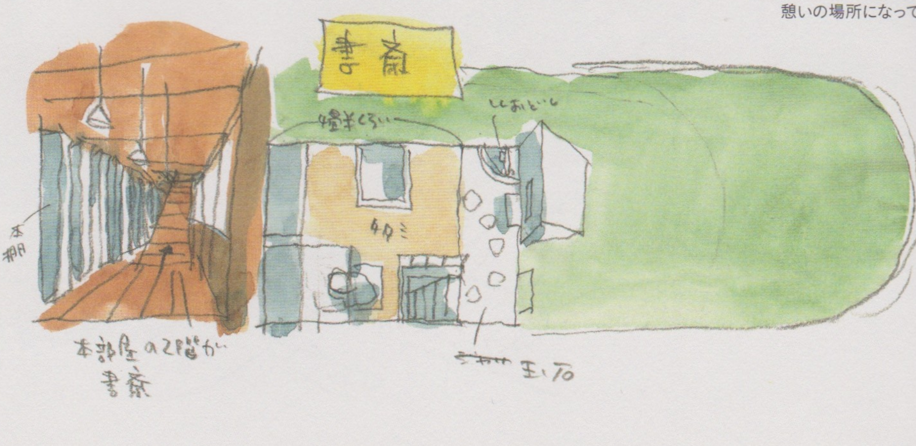






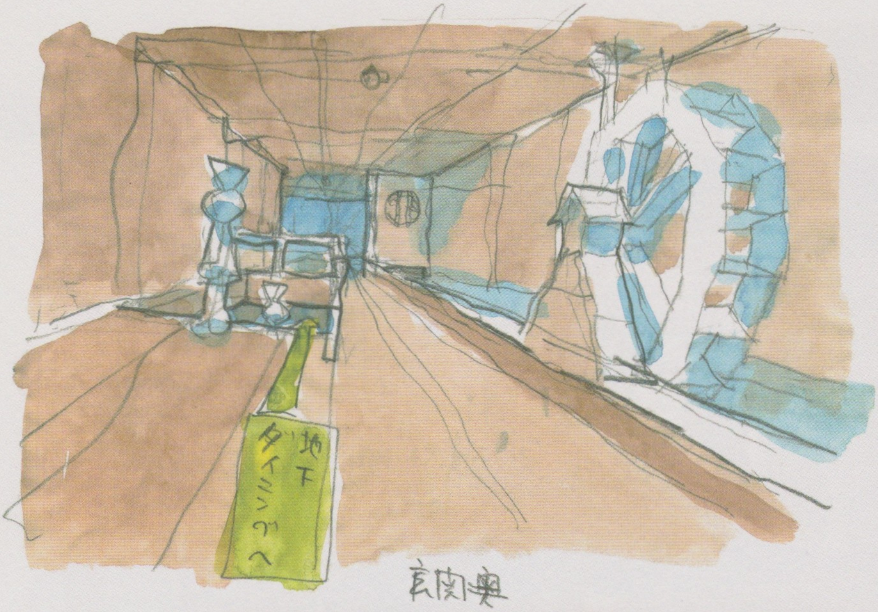
憩いの移動部屋

斜めに上がる小部屋を追加でつけて
という発注があって描いたもの。
るくる回すと上っていく仕組みになって
す。茶室のような狭い空間ですが、
憩いの場所になっているイメージです。



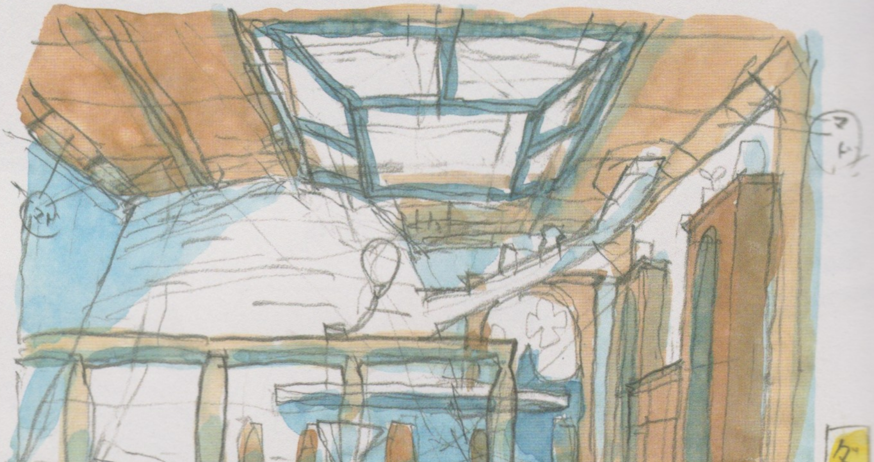


4階展望室
フスマ戸
金魚
動室
回して開ける
ワクも回る
ひじおき(クッション)

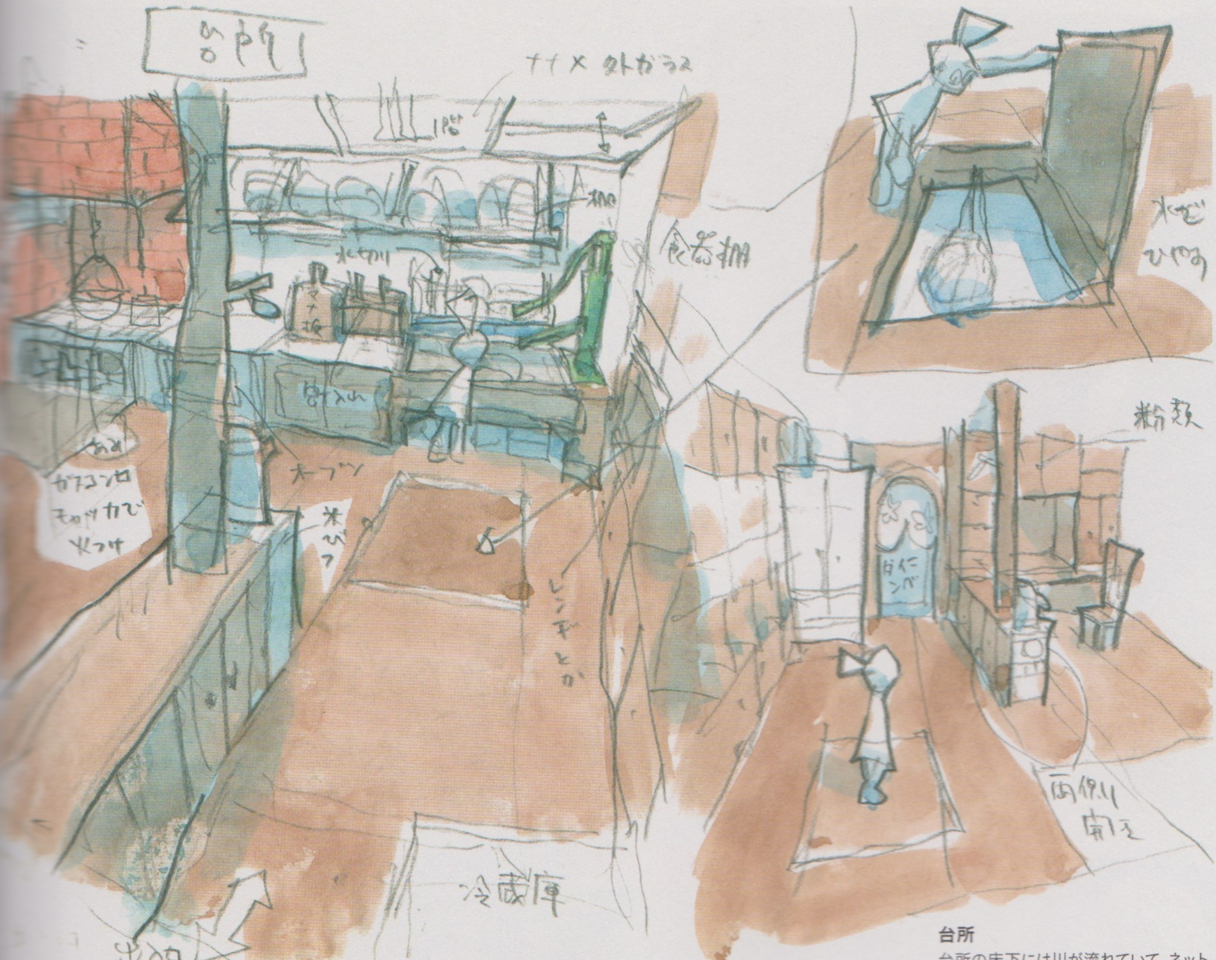


廃材を使った造り

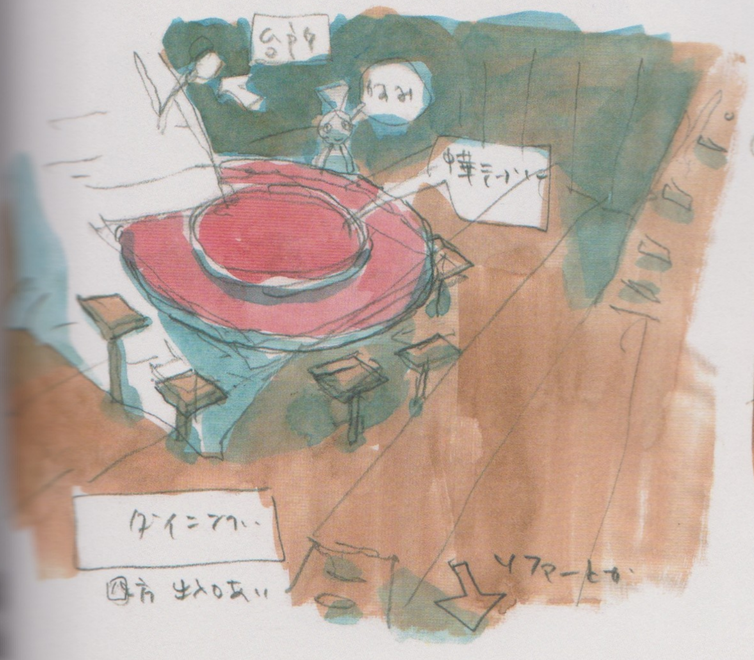
霞家は、古い廃材を[illegible]
メージでした。そういう[illegible]
ンドへ行ったときに、[illegible]
たりから学んだことです[illegible]
さな滝や水路があって、[illegible]
池から生活用水を[illegible]

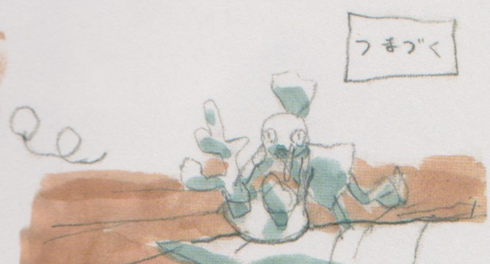




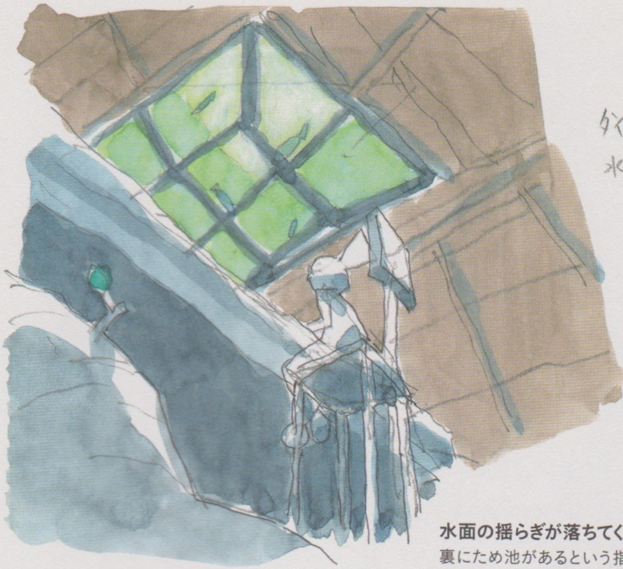


台所
台所の床下には川が流れていて、ネットに入ったスイカが冷やされています。室内は、自分が普段から生活している場所なので設定も考えやすいです。





桜の幹を活用したダイニング
家の中に木があったら、やっぱり有効活用するだろうなぁと。幹には中華式の回転テーブルがはめ込まれています。

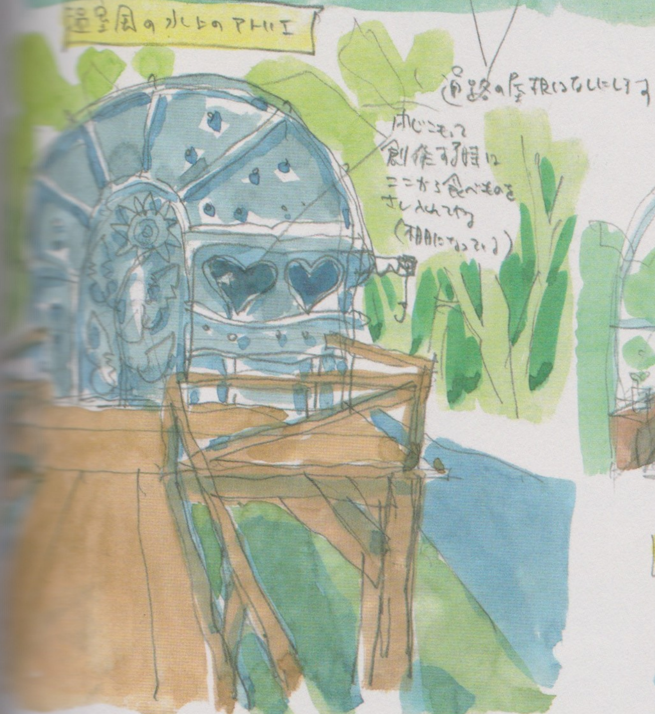




水面の揺らぎが落ちてくる天窓
裏にため池があるという指定だったので、ダイニングを地下に作って、洪水のときに水が溜まって天窓から見えるように考えました。

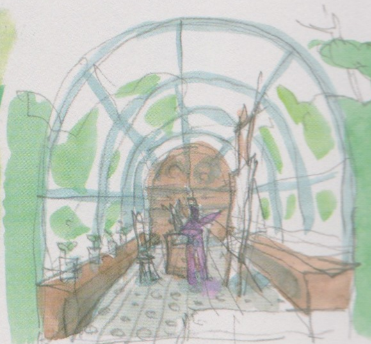


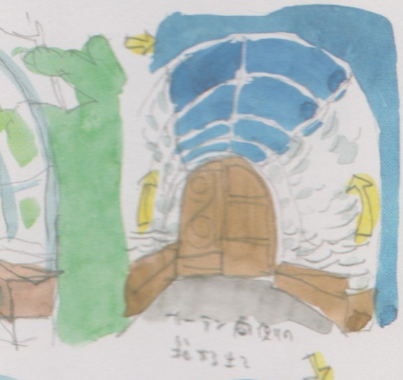




ガラス張りのアトリエ

アトリエなので水辺の気持ちいい場所に作って、窓は全面ガラス張りに。昔よく通っていた大泉学園のドトールの屋根がこういったガラス張りで筒の形をしていました。









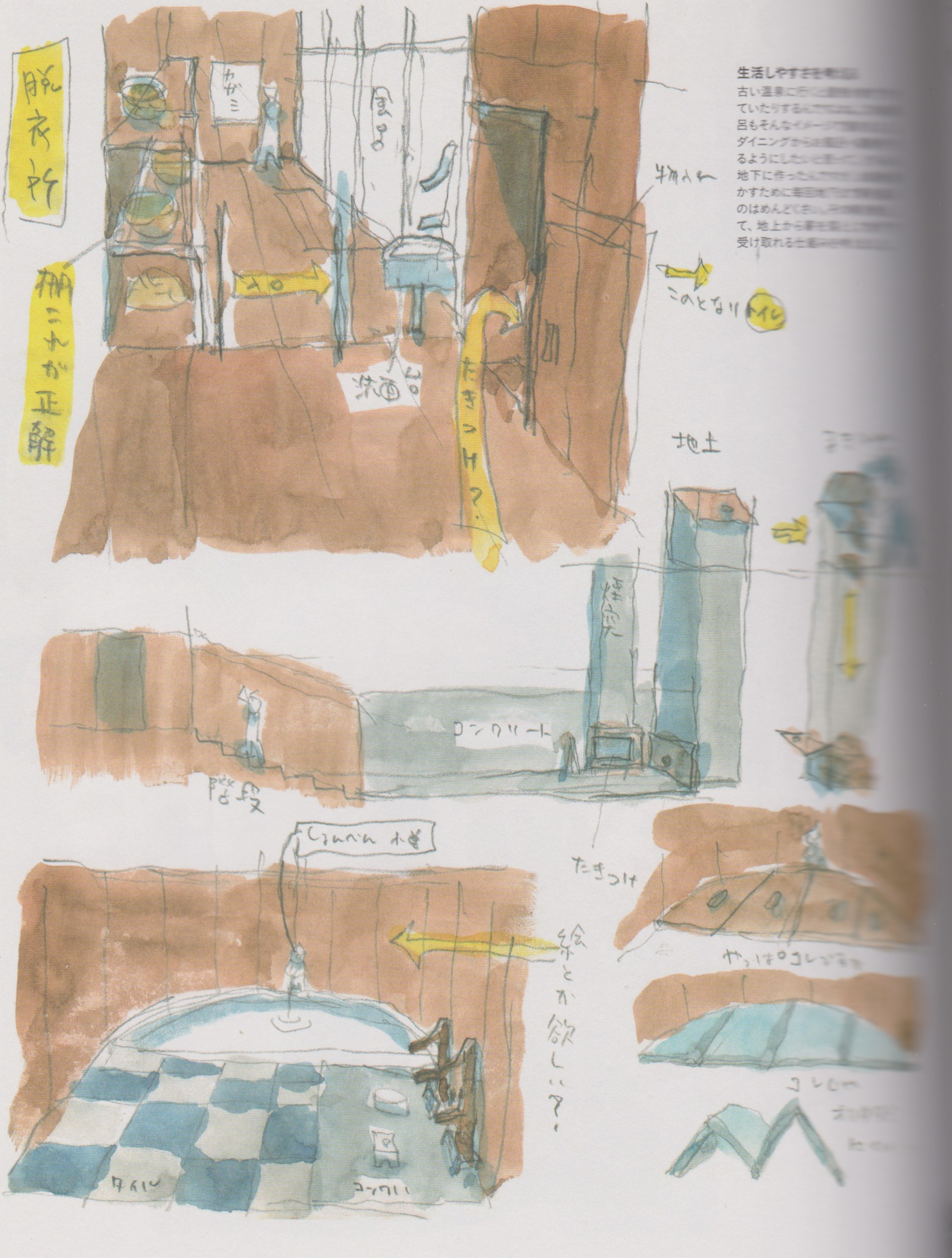






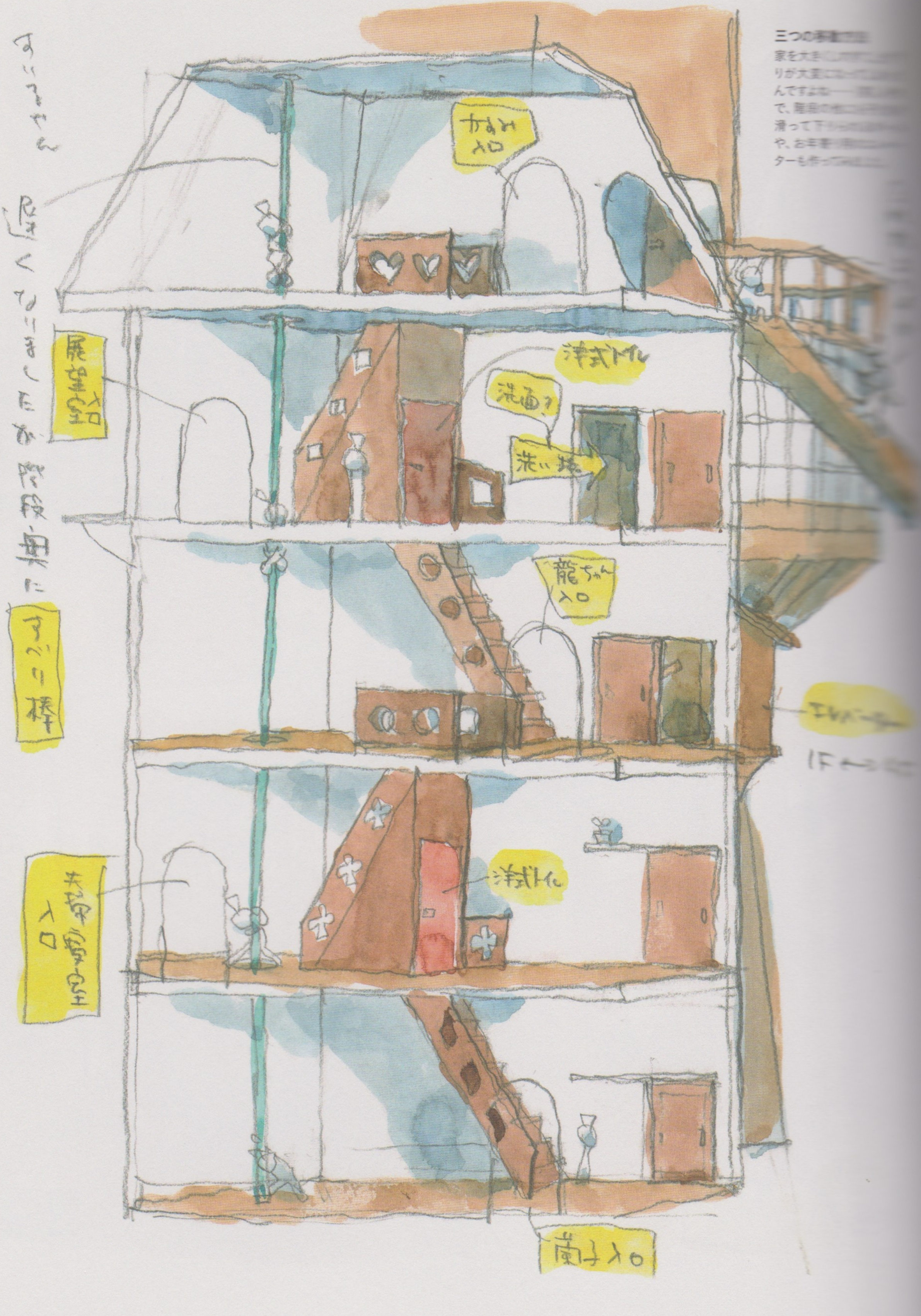
生活しやすさを

古い温泉に
ていたりする
呂もそんな
ダイニングから
るようにした
地下に作った
かすために
のはめんど
て、地上から
受け取れる



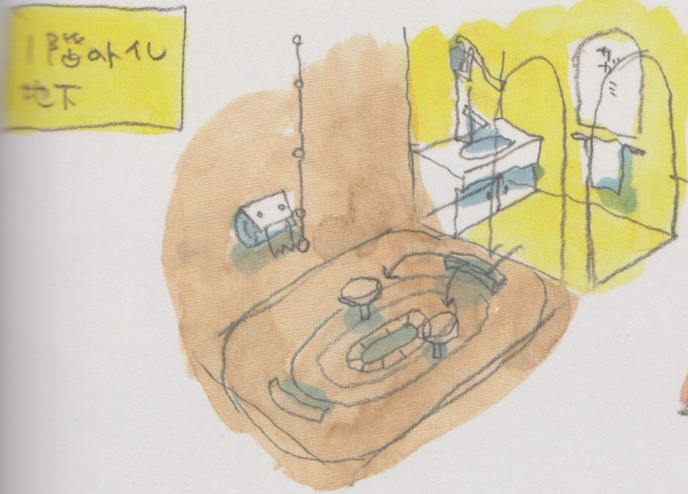


スリガラス
吹き抜け
タイル
ガラス
体洗い
地下
風呂



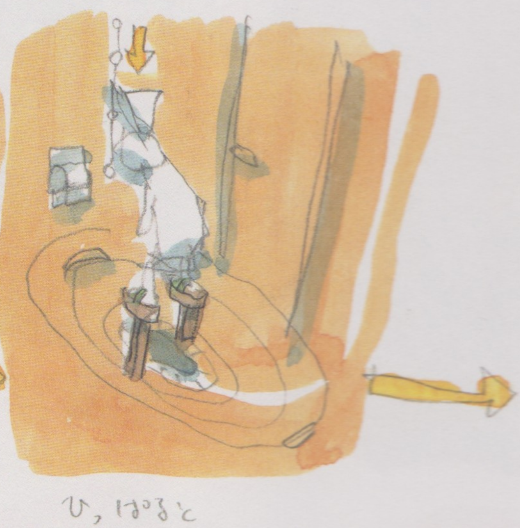
三つの

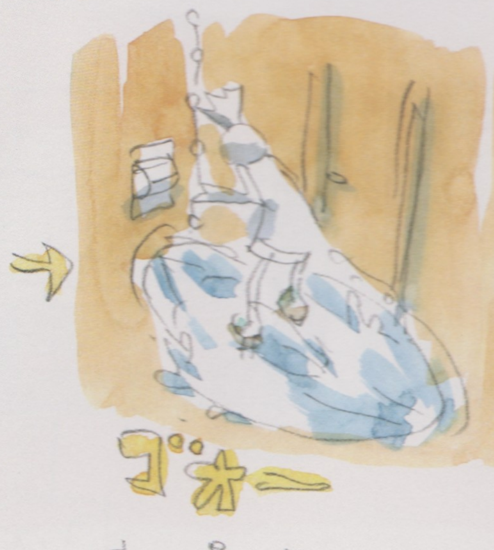
家を大き
りが大変に
んですよね
で、
滑って
や、お
ターも







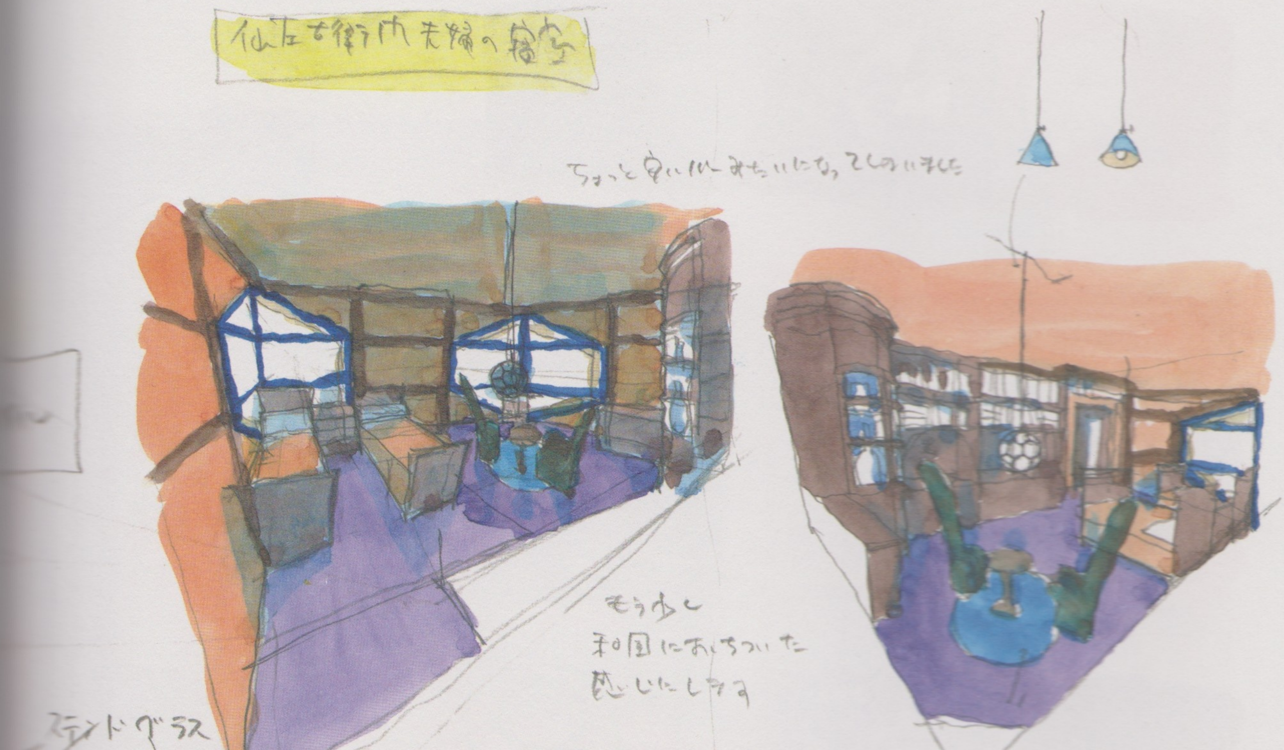




ちょっと危険なトイレ
ひもを引くと2カ所から勢いよく水が流れる仕組みです。水が床中を大きく回りながら流れたら面白いと思ったんですが、下駄の上でふらついたら大変なことになりますよね（笑）。つい生活感を出したくなって、本編で使われなくてもトイレを描いてしまいます。



蘭子の部屋
タンス
置きもの
ついたて
タンス
出入口
3面鏡



夫婦の落ちついた寝室
渋い雰囲気であまり特徴もない部屋ですが、歳をとるとそうなるのかなと。物もあれこれ置かれていません。



派手だけど乙女チックな部屋
派手な柄を入れようと思っていたら、描き込みすぎて汚くなってしまった（苦笑）。蘭子は一見派手な人なんだけど、ヤンキーぽい女の人が意外と可愛いものを好きだったりするように、乙女チックな部分もあるのかなと思っていました。















思いっきり遊べる子ども部屋

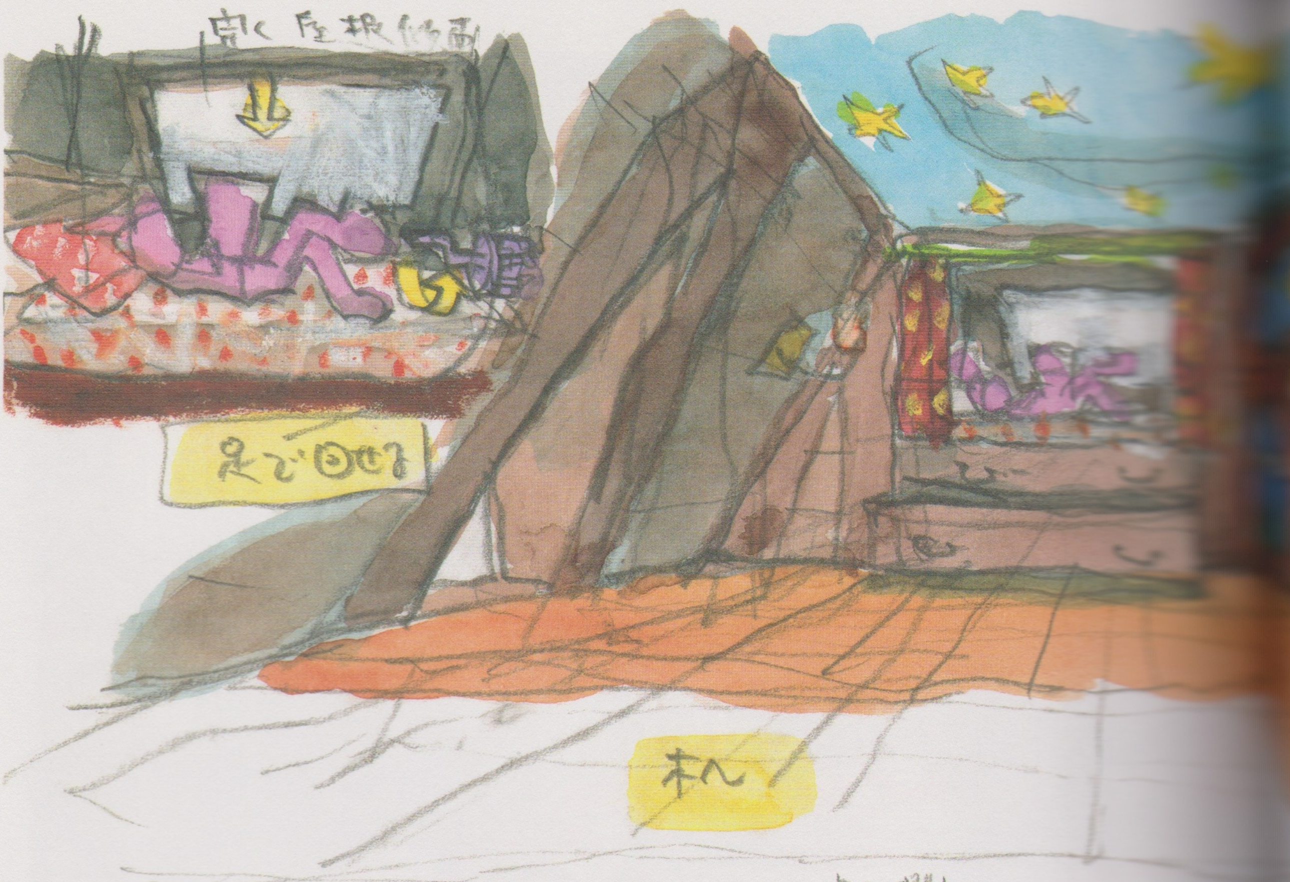
大事にされていると分かる部屋ですよね。子どもが思いっきり遊べるものがあったらいいなと思って、真ん中に恐竜のクッションを描きました。部屋の扉は、西部劇の酒場で見るような形に。自分が子どもの頃に、こういう扉に憧れがあったんですよね。部分的に消えていくライトの設定もけっこう気に入っています。

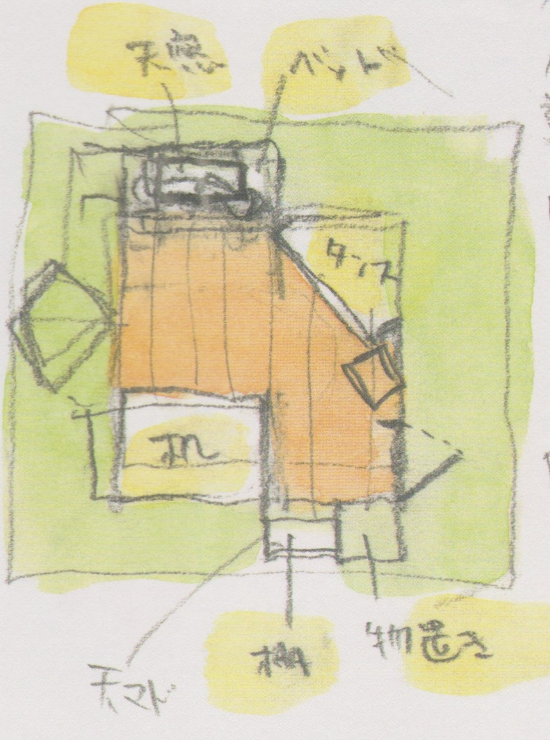
部屋ごとに違う窓

屋外から見たときに誰の部屋か分かるように、窓を特徴的な形にしています。龍の部屋は波のような横長で、蘭子の部屋はステンドグラス、夫婦の寝室は六角形、カスミの部屋は屋根裏なので天窓。外からでも誰がどこにいるか分かるのが理想です。



天井はそのまま
改装した感じ
龍ちゃんの部屋
ブランコ
ベッド
棚
ドアこんなの
下そのまま付ける

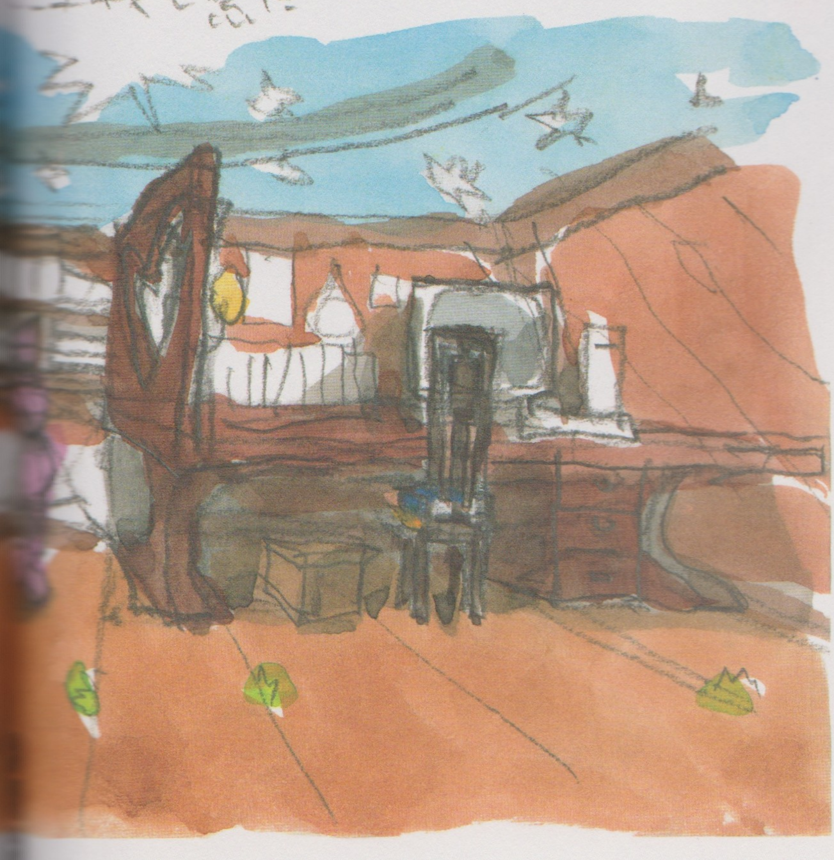




元は天体観測に
使われていたらしい部屋
ベッドになっている所は
望遠鏡で
のぞく為の
開閉する天マド
がある
↓
その後屋上に
風呂が作られ
たりして
使用人の
部屋に
なって
その後
物置きに
なっていた

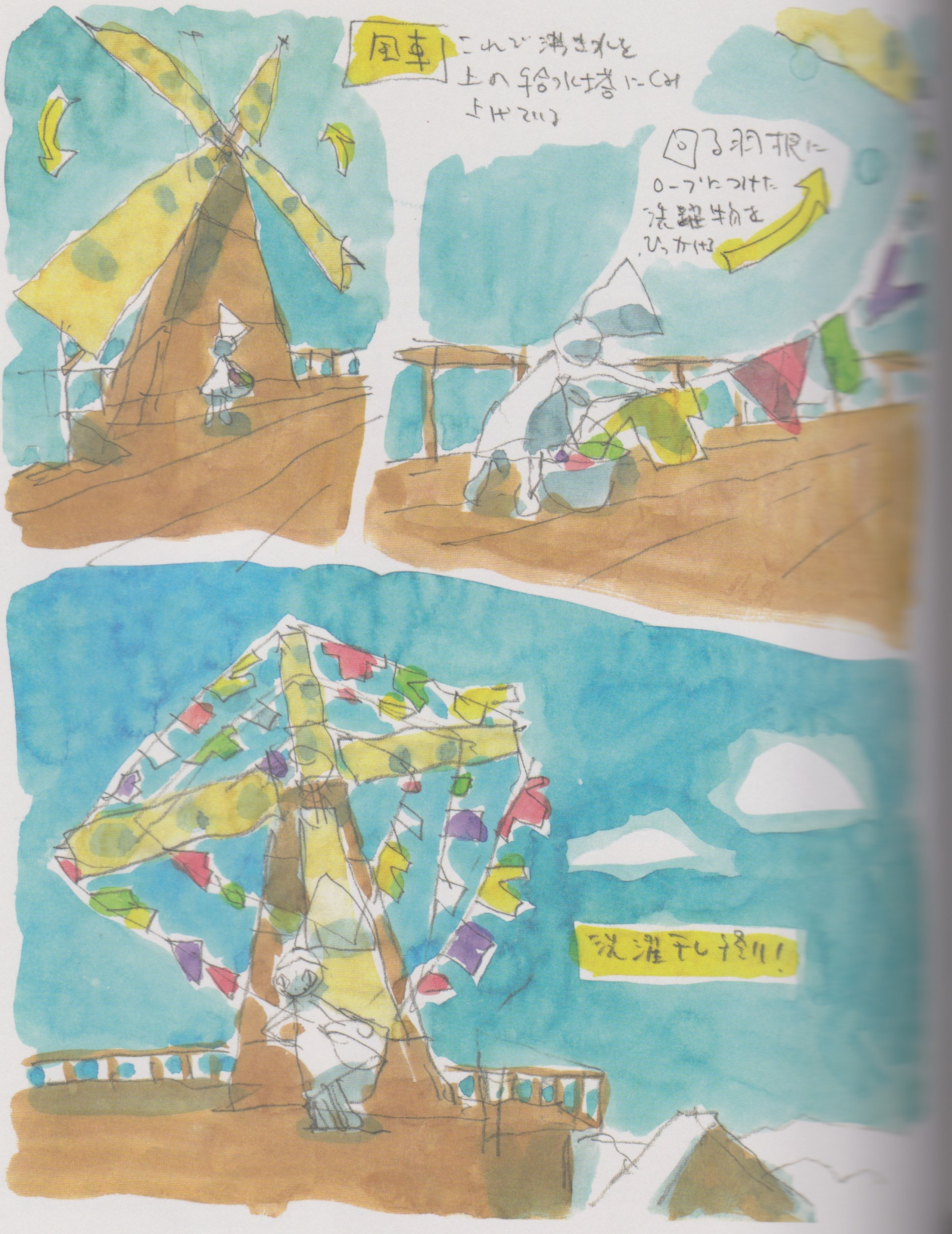






カスミの屋根裏部屋
カスミの部屋は、ずっと描いてみたかった屋根裏にしました。この部屋は、たんすの大きな鍵穴がポイントです。カスミは鍵を持っていなくて普段は開かないという設定で、何が入っているのかは特に考えていませんが、エピソードの中で使えたらいいなと思っていました。

椅子に積まれた本
カスミは居候で部屋を借りているので、机や椅子が自分のサイズではないんですよね。大人用の机なので、椅子の上に本を積んで高さを調整したり、台を足置きにして座っています。こういう設定は可愛いくて好きです。また、部屋に誰かが入ってくると、机に座った状態でもつい立てのハート形から入り口が見えるようになっています。


風車
これで湧き水を
上の給水塔にくみ
上げている
回る羽根に
ロープにつけた
洗濯物を
ひっかける
洗濯干し祭り!



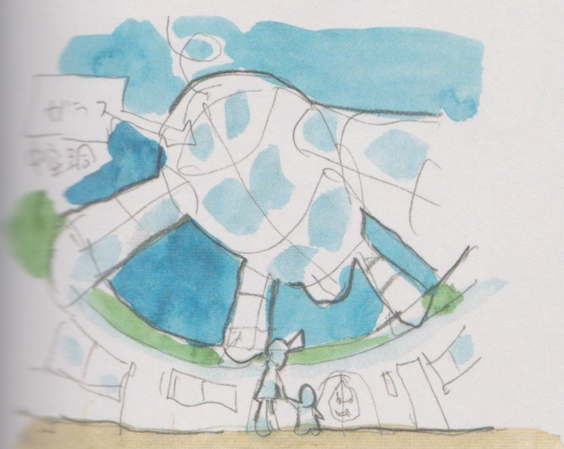
屋上の露天風呂

これは自分の理想です。こっそり裸になって、走って風呂まで行けたら気持ちいいだろうなぁと。小さい頃に住んでいた家が、風呂へ行くのに一回外へ出る造りだったのも関係しているかも。水は風車で汲み上げて給水塔に貯まっているという設定です。本編ではプールに変更になっていました。

ゾウの保育園

ゾウのモチーフは、ちょいちょい作品の中で登場させていますね。わりと好きなのかな。子どもがよく描く動物で、形に特徴があるところがいいのかも。ここでは、なんとなく母性や父性のイメージで描いた気がします。ゾウの中は子どもが遊べる空間で、透明なので下から様子を見守ることもできます。





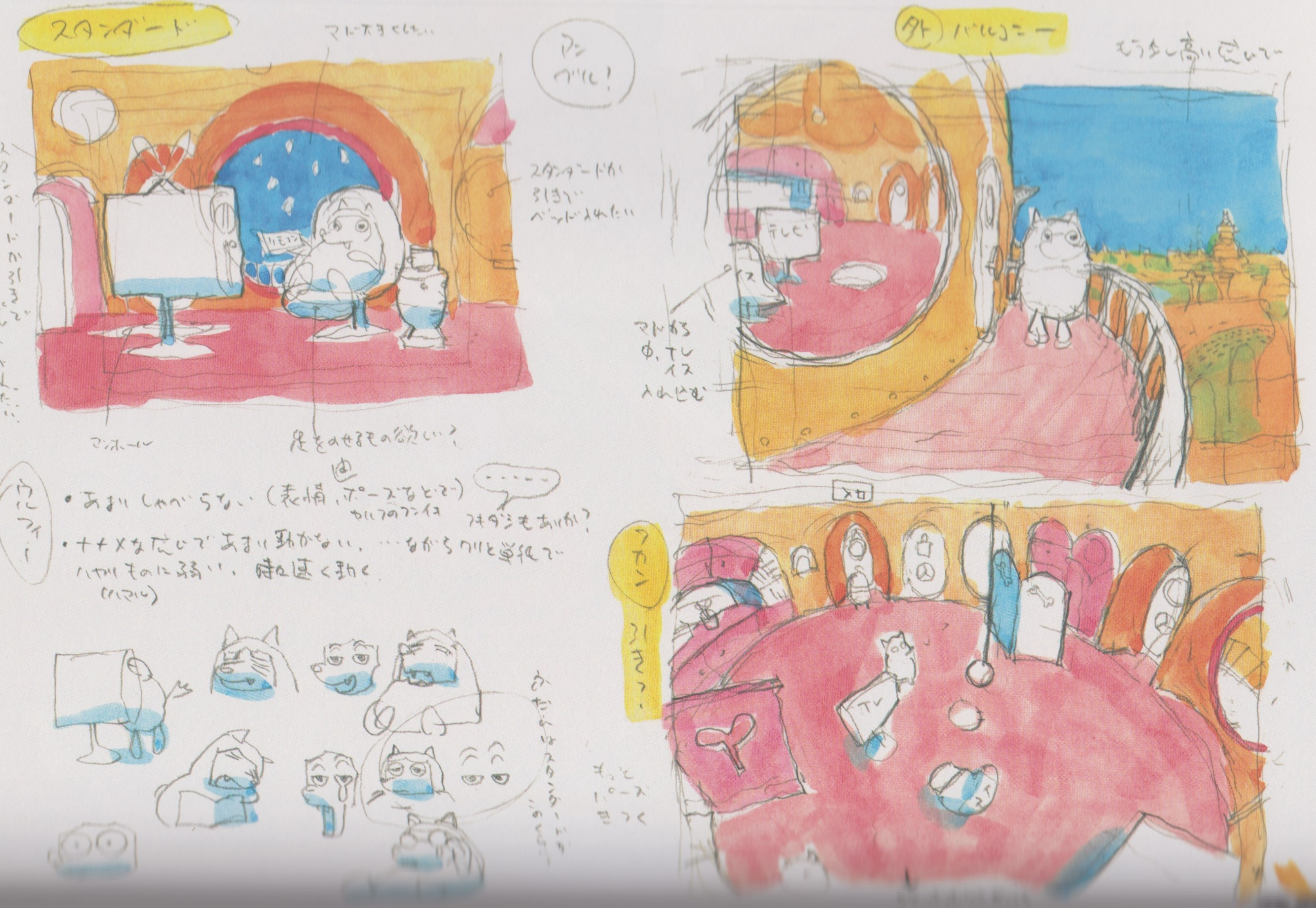


まるを使った空間
普通は、部屋も窓も四角いので四角は基本形。逆に、究極のシンプルは「まる」だろうと思っていました。まるい部屋やまるい窓だと、ちょっと変わった感じがしていいですよね。

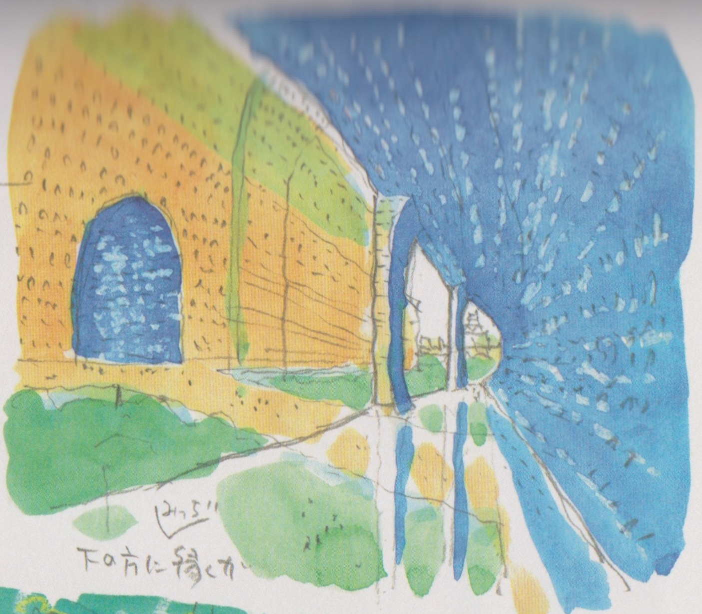
名古屋テレビ メ〜テレ スポットCM（2004）アニメーション監督・原画／湯浅政明

ウルフィの部屋

ウルフィという名古屋テレビのマスコットキャラクターの部屋をイメージして描いたものです。ウルフィは、いい子のふりをして羊の皮をかぶったおおかみで、けっこうシニカルなキャラクター。CMでは、ウルフィが椅子に座ってテレビを見ている絵が起用されています。当時、この企画を発展させていくお話があったので世界観についてもいろいろと考えていました。







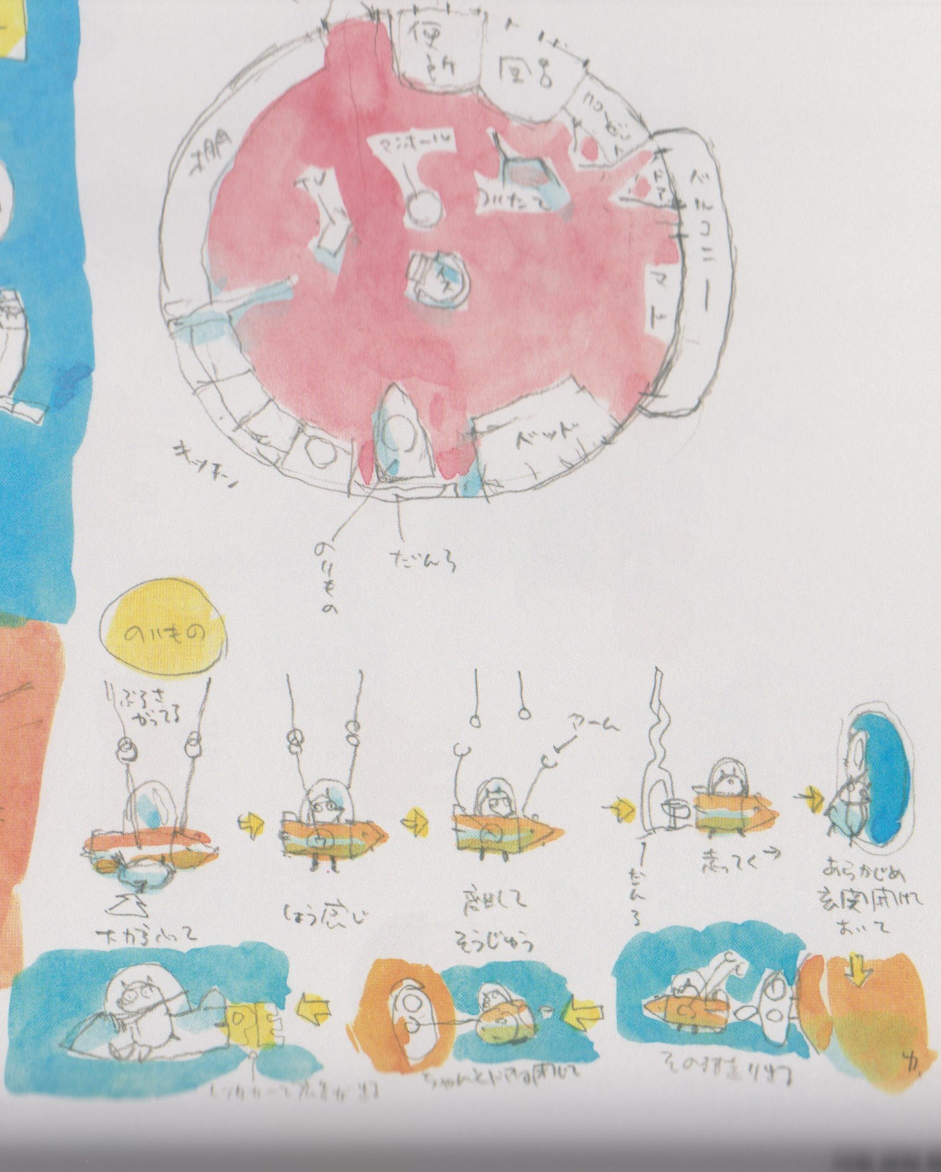


メ～タウン
壁の点々は窓のイメージです。変わった形の立体に点々を描くだけで、意外とビルに見えます。木がない代わりに建物自体が自然界のものでできていて、住人たちの憩いの場になっています。

電波塔

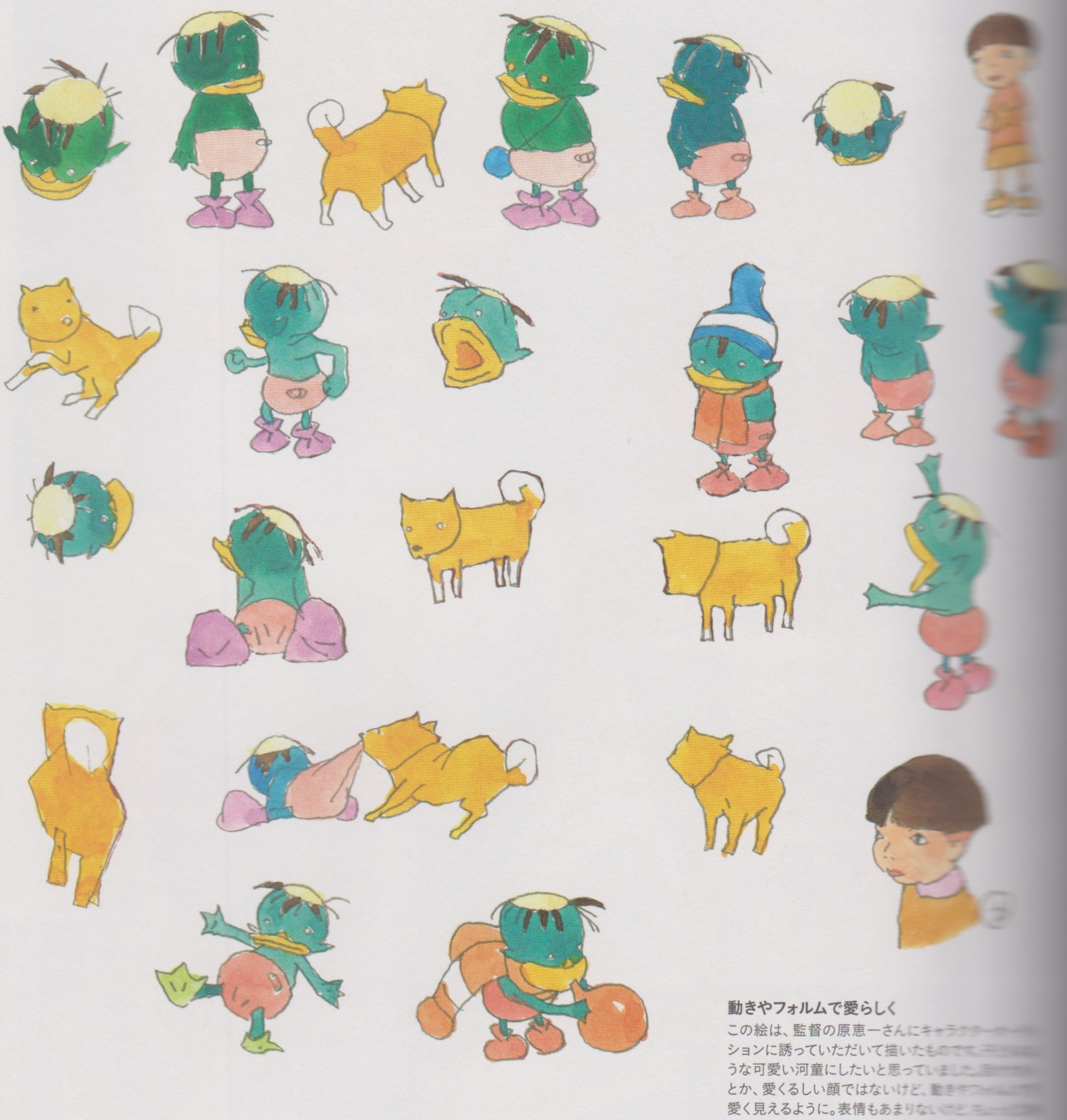
本来、高い場所には偉い人が住んでいるんですが、ウルフィは勝手に電波塔の上に住みついているという設定です。





河童のクゥと夏休み[キャラクターオーディション](2007)

木暮正夫の児童文学を原作とした劇場アニメーション　監督／原恵一



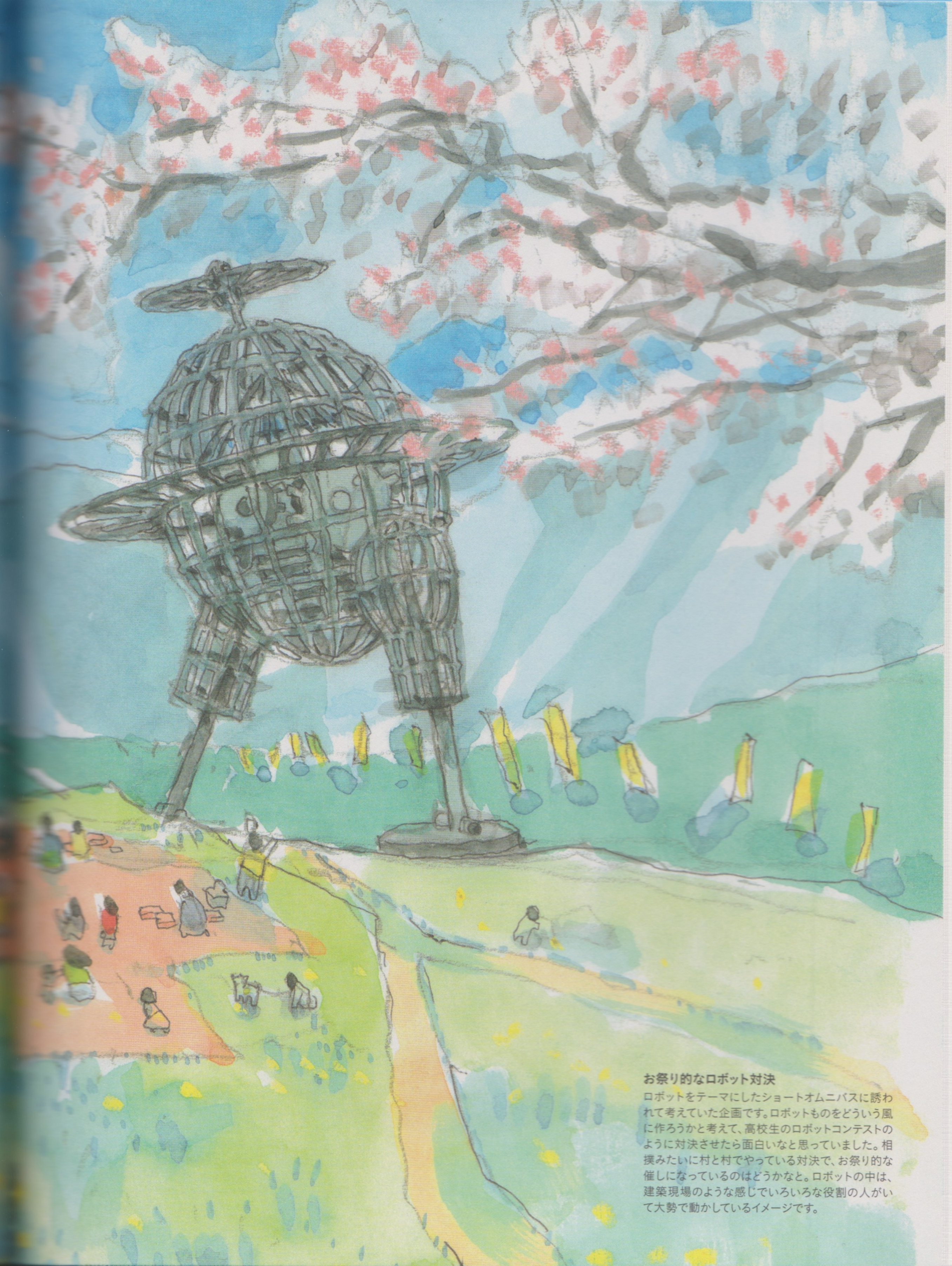
動きやフォルムで愛らしく

この絵は、監督の原恵一さんに
ションに誘っていただいて描いた
うな可愛い河童にしたいと思って
とか、愛くるしい顔ではないけど、
愛く見えるように。表情もあまり
が上がっていると楽しいんだと
く枝豆みたいに河童が生まれて
た。僕はわりとファンタジー
が、原さんはリアルな絵を求めて
ョンは落ちちゃいましたが、この
に載せてもらっています。



ロボット企画（未制作）





お祭り的なロボット対決

ロボットをテーマにしたショートオムニバスに誘われて考えていた企画です。ロボットものをどういう風に作ろうかと考えて、高校生のロボットコンテストのように対決させたら面白いなと思っていました。相撲みたいに村と村でやっている対決で、お祭り的な催しになっているのはどうかなと。ロボットの中は、建築現場のような感じでいろいろな役割の人がいて大勢で動かしているイメージです。

フランケンとトト（未制作）

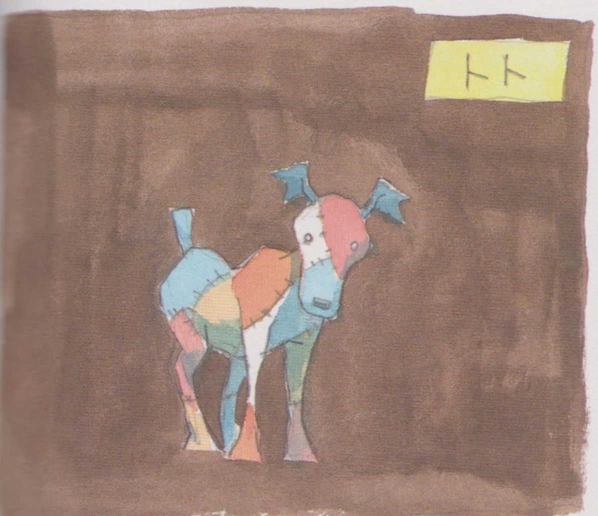






Ⓑ-2





Ⓑ-3



Ⓑ-1

つぎはぎの二人組

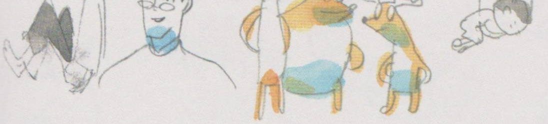
オリジナル企画のイメージボードです。世の中を恨んだ博士が復讐するために作ったロボットと、そのロボットが作った犬のロボット。悪さをしたいロボットが、考えが甘くて逆にみんなを幸せにしてしまうというお話をやりたいと思っていました。『チキチキマシン猛レース』のブラック魔王とケンケンのイメージも入っていますね。はじめは柔らかいフォルムで描いていたんですが、「デザインは尖ったほうがかっこいい気がする……！」と思って、細めのシルエットで描き直しています。ちょっと森本晃司さんっぽい感じもしますね。この企画自体は映像化しませんでしたが、後に『カイバ』の中で「パッチ」と「キルト」というキャラクターとして登場させています。

クリスマスを題材としたアニメーション企画（未発表）



文＝東野圭吾・絵＝杉田比呂美『サンタのおばさん』（文[illegible]
を原作に開発していたアニメーション企画のスケッチより





女性のサンタクロース

僕のオリジナルではなく、アニメーション企画をいただいて制作していたスケッチです。子どもがいるキャリアウーマンが、急遽空いてしまったサンタの代わりに頑張るというお話でした。出会う人に小さな幸せを与えるというエピソードを作れたらいいなと思っていました。キャラクターは、別の方がデザインを担当していたので、そのタッチを真似しながら描いています。



JUKEBOX風の建物

ジュークボックスをアレンジした建物です。プレイヤーの上で人が歌ったり踊ったりしています。



世界のサンタクロース

いろいろな国のサンタを描きました。気候や文化の違いで、肌の色や服装もばらばらにしています。
あまり西洋のサンタにとらわれないように描いていたつもりでしたが、やっぱり赤い服が多いですね（笑）。



湯浅政明インタビュー

設定デザインを描きはじめて

——スケッチブックにアイディアを描くようになったきっかけから教えてください。

湯浅　映画『ちびまる子ちゃん　わたしの好きな歌』(1992)のときに、音楽につける映像のイメージをさくらももこさんにプレゼンするために描いたのがはじまりです。イメージボードを作る前段階として、思いついたアイディアを画用紙に何枚か描いたんですよね。スケッチブックにたくさん描くようになったのは、映画『クレヨンしんちゃん』の２作目からで、１作目は、まだ鉛筆で描いたりしていたので量はあまり多くないんです。

——スケッチブックの絵は、実際の制作現場ではどのように使われるのでしょうか？

湯浅　『クレヨンしんちゃん』の頃は、監督の本郷みつるさんや原恵一さんにアイディアを見てもらうために描いていたので、帰るときはスケッチブックを監督の机の上に置いていました。アイディア一つ一つに「YES」「NO」のジャッジをするのはめんどくさいので、「机に置いてもらえれば見るから」というやり取りでしたね。ＯＫが出た設定は、別紙に清書をして他のスタッフが見るためのデザイン画にしていきます。だけど、清書した絵もスケッチブックの絵と見た目にはあまり変わらないです。一回描くとその絵を気に入ってしまうので、スケッチブックからトレースしながら描いてました。清書で綺麗に描こうとすると上手くいかないこともあって、やっぱり最初に自由に描いた絵のほうが、ちゃんとイメージが表現されているし、いい絵になっていることが多いと思いますね。

——最初に頭に浮かんだイメージを描くときは、線も生き生きとしているんでしょうね。水彩で塗られているのも印象的です。

湯浅　最初は鉛筆の線だけで描いていたんですが、あまり画力があるほうではないし、時間がかかるんですね。ゆるい絵だと何が描いてあるか伝わらないし(笑)。それで、ラフな絵に水彩で一色カゲをつけてみたら、なんとなく立体っぽく見えて、色分けすると線と線がつながっていなくても形になって見えるなぁと気がついたんです。それからは、とりあえずラフで描いて一色のせるようになって。最初は宮崎駿さん[illegible]ているボードのイメージがあって、そんな仕上[illegible]したが、すぐに挫折しました(笑)。監督だけに[illegible]てもらうものなんだからと割り切って、紙も[illegible]スケッチブックにして、とにかく枚数を描く[illegible]ました。質より量で勝負です。

——キャラクターの動きを描いていく「アニメーター[illegible]デザインのアイディアを出していく「設定デザイン[illegible]手が違うと思うのですが、スムーズに制作に入って[illegible]か？

湯浅　いえ、まず建物のような大きな物の設定を[illegible]とが難しかったです。設定は、背景美術っぽく[illegible]すが、僕はその頃パースを理解していなかったし[illegible]背景の描き方に対する知識がなかった。アニメーター[illegible]で小物やアクションのアイディアは出てきたけど[illegible]ン仮面ＶＳハイグレ魔王』(1993)(以下、『ハイグレ[illegible]の頃は、自分の手の内にあるものだけで考えよう[illegible]で、全体の構造的な仕掛けはあまり浮かんでこな[illegible]「ハイグレ魔王の宇宙船」など重要な部分では[illegible]リックアートの変わった形を参考にしているんです[illegible]またいで降りてくるという設定のために新宿を[illegible]ことが意外に面白かったです。それで映画第２弾の[illegible]王国の秘宝』(1994)からは、いろんなものを調べ[illegible]すよね。教養があるほうではなかったので、最初の[illegible]お題を出されると、それについてデザインに関係の[illegible]まであれこれ調べて。そうすると、刺激を受けること[illegible]知識も蓄積されていったから、いろんなことが思い[illegible]なったんです。調べるのも楽しいし、思いついた[illegible]描くのも楽しくて。頭に浮かんだら、とにかくスケッチ[illegible]に描かないと気がすまなくなっていました。[illegible]分でアイディアを出したり、オリジナルで何かを[illegible]とが苦手だったんですよ。その頃まで漫画も[illegible]どちらかというと写実的なことのほうが得意だった[illegible]設定デザインをはじめてから、机に座りきりにならず[illegible]のを見に出かけるようになって、興味の幅も広がった[illegible]

テナが張れるようになったんでしょうね。毎回いろいろと調べてイメージすることが発想のトレーニングになっていた気がします。『クレヨンしんちゃん』で設定デザインに関われたことは、自分でオリジナル作品を作るうえでも大きな経験になりました。

——本書の『ハイグレ魔王』のページのコラムで、「自分のアイディアがコンテになって自分の感覚に近い映像が流れたときに、はじめてアニメの仕事が楽しいと思えた」と話されていたことも印象的でした。そういった体験から演出や監督の仕事にも興味をもつようになったのでしょうか。

湯浅　そうですね。アニメーターだけをやっていた頃は、演出には興味がなかったですね。亜細亜堂をやめたときは、アニメ業界もやめようと考えていましたし……。アニメーターとして原画が全然上手く描けなかったし、向いてないなと思っていたので。自分の絵では演出の期待に応えられないから、このまま続けられないと感じていました。それで、やめる前にお金を貯めようと思って、『しろくまくん、ふねにのる』(1991)に参加したんです。キャラクターデザインや作画監督料もよかったので。でも、それなりに時間もかかって、けっきょくお金も貯まらず。そうしたら、本郷さんが劇場版『21エモン 宇宙(そら)いけ！ 裸足のプリンセス』(1992)に誘ってくれて、その後にも「この後テレビやるから、続けてやんない？」と声をかけてくれたんです。「シンプルな絵だし、みんな期待してないから、気楽にエンディングとかやってさー」って感じで、それがテレビではじまる『クレヨンしんちゃん』(1992〜)でした。シンプルな絵の『クレヨンしんちゃん』でも上手く描けず最初はきつかったですが、評判は悪くなくて。自分でダメだと思っていても、いいと言ってくれる人がいるならと、なんとなく続けていました。自己評価は変わらなかったけど、そのうち少しずつ、アニメ業界でもやっていけるのかなという気持ちになっていきました。そうこうしていると、『クレヨンしんちゃん』を映画化するという話が出てきて。『ハイグレ魔王』に参加して、はじめてアニメって面白いと思えた。それまでは人が褒めてくれても自分は納得がいってないし、すごく疲れるなぁと思っていたんですが、この作品はそんなにストレスなくできたし、何より楽しかったので。

——そうだったんですね。アニメーターとしても活躍されている印象が強いので、やめてしまうことまで考えられていたというのは驚きです。

湯浅　原画を描くことに関しては、今もかわらず思っていることです。「こういう動きが描きたい」とか、「こういう絵が欲しいんだろうな」と自分で思い浮かべる理想に届かないんですよね。実際、相手はそこまで要求していないのかもしれないけど、いつもそう感じていました。だけど、設定デザインで大きな枠組みとして描く世界観やデザインの方向なら、自分で満足いくものが描けたんです。原画ですごくかっこいい絵は描けないけど、デザインでなら自分でも面白いと思える絵が描けたんですよね。

デザインや色彩のイメージ

——デザインの考え方は、調べたり観察したりしたものを、湯浅さんのイメージに落とし込むという方法が多いですか？

湯浅　そうですね。面白いと思った形を応用していることが多いです。見たことない形って、なかなか作れないですから。『クレヨンしんちゃん』の設定デザインは、映画ごとに発注されるものが違うので、デザインに広がりがあって、アイディアを出すいい訓練になりました。当時の僕は、おしゃれでかっこいいものを描きたいと思っていたんですが、かっこ悪いものもデザインしなくちゃいけなかったですし。かっこ悪いという中にも自分の趣味があるので、かっこ悪さの中にスタイルを見つけて描くようにしていました。デザインは、すごく斬新なものにしようとはいつも思っていなくて、「意外とこういうデザインってないよね」くらいのイメージで考えています。あとは、「言葉を絵にする」という表現もよく考えていることです。例がよくないけど、『カイバ』(2008)の中で「心にぽっかり穴が空いた」という心情を、体に穴が空いている絵で表してみたり。文学の中には、まだ絵になっていない言葉がたくさんあるので、それをアニメーションで表現できたら面白いだろうなって。

——『四畳半神話大系』(2010)の本編でも、そういったシーンが出てきますね。現代が舞台になっているけど、湯浅さんの脳内で飛躍させたイメージが入る場面がたくさんありました。

湯浅　だいたいは、登場人物の感情を表した言葉を絵にしているので、そんなに違和感はないだろうと思っているんですが、原作があるときは、自分の中でイメージが浮かんでいても現実的な絵で見せたほうがいいのかなと、せめぎ合いもあるんです。原作はいつもリスペクトしているので、はずれすぎていないか意識しています。

——『マインド・ゲーム』(2004)で描かれているテンションの高いシーンなど、言葉にならないような感覚をビジュアル化したイメージも素晴らしいと思います。ああいったイメージはどういう風に浮かんでいるのでしょうか？

湯浅　実は、理屈で考えているものも多いんですが、『マインド・ゲーム』のシーンは「こんな感じ！」という感覚で描いているのもありますね(笑)。でも、基本的には最初にルールを決めて

いることも多いです。大切なシーンで使いたい色を、そこまでのシーン（話数）までは極力使わないようにして、印象的に見せようと思ったり。色や絵柄を変えて演出をするということは毎回考えています。例えば、『ピンポン』(2014)では、基本的に空を白やグレーにしているんですが、それは僕が若い頃に、なんとなく世界にはあまり色がない印象だったからなんです。他のことに集中していたから、青い空や道に咲いた花なんて全然見ていなかったし、興味がなかった。その頃の風景を思い出そうとすると、コンクリートとかアスファルトとか、晴れてても薄曇ったような白い空が浮かぶんです。それで、『ピンポン』で卓球に集中しているキャラクターたちも、たぶんそうなんじゃないかと。

——なるほど、湯浅さんの心的イメージも入っていたんですね。感情を描くうえでも、色は大切な要素といえますか？

湯浅　そうですね。そういう気がしますし、人の心理と色の関係について書かれた本も読んだりします。

——湯浅さんの作品は色彩も魅力的ですよね。本書のコラムの中で、「最近は見る人の好みを考えてカラフルな色を選んでいる」ということをおっしゃられていましたが、90年代はじめ頃、すでに鮮やかな色を使われているのは、湯浅さんの感覚で選ばれていたんですよね？

湯浅　そうですね。『ちびまる子ちゃん　わたしの好きな歌』のときに、本編部分と同じ材料で音楽シーンを作るので、色で変化をつけられたらいいなと思って、最初に奇抜な色を使ったんですよね。でも、自分では、演出の中でそんなに色を押し出しているつもりはなくて。「色がカラフル」という作品の感想を聞くことが多いので、やりすぎているのかなと思ったりもしています。『四畳半神話大系』も、基本は白黒がベースになっていて、ちょこちょこ色をさしているだけなんですが、シーンによって極端にカラフルなところがあるので、「カラフルな作品」という印象が残るみたいですね。

——一般的には、固有色以外に色で画的な魅力を高めるという作品はそんなに多くないですし、湯浅さんの作品の色彩は印象的で見ていて気持ちいいです。また、キャラクターの絵柄についてもお聞きしたいと思います。『ケモノヅメ』(2006)のようなちょっとハードで尖ったものから、『カイバ』のような丸っぽくて可愛いものまでデザインに幅がありますよね。

湯浅　どちらも描きたくなるんです。丸っぽいキャラクターの作品を作っているときは、もっとハードな絵が描きたいと思っていて、ハードな絵の作品を作り出すとまた可愛いものを描きたいと思うようになります（笑）。わりとすぐに飽きてしまうので、交互に描けるとマンネリにならずに作っていけるな、という感じですね。

——ご自身の中で絵柄の好みも変わってきましたか？

湯浅　最近は、泥臭い絵はそんなに描きたいと思わないですね。だんだんと可愛らしいものを描くようになっていると思います。以前は、可愛い絵って現実離れしているようで自分で描くのは苦手だったんです。前の絵柄では、目の輪郭をひし形にすることにこだわっていました。リアルな表情の特徴を表せるから気にいっていたんですが、アニメのキャラクターとしては魅力に欠けるなぁと感じていて。それで、輪郭が丸くて可愛い目も描きはじめたんですよね。最初は抵抗があったんですが、「キャラクターが可愛くなりましたね」とか言われると、こっちのほうがいいのかなと思ったりもして（笑）。最近は自分でも可愛いなと感じるようになってきました。キャラクターは、自分で80%まで描くのは好きなんですが、そこから突き詰めて100%にしていく行程が苦手なんです。目のここにハイライトを入れるとか、細部の指定を考えてディテールを詰めていくことにはあまり興味がないみたいで。最近は、自分の中でキャラクターデザインへの強いこだわりがなくなってきているので、オリジナル作品でキャラクター原案が必要なときは自分で描くと思いますが、原作付きで作る場合は、キャラクターを描くことが得意な人にお願いするほうがいいのかなと思っています。自分の絵柄も持てたらいいと思いますが、キャラクター作りは得意じゃないので、少しずつ理想形を作っていければという感じです。

退屈しないで見ていられる展開

——ここからは、オリジナル作品を制作するにあたって、スケッチブックがどのような役割をになっていたのかをお聞きしたいと思います。制作スタート時は、まずどういう部分から着手していかれるのでしょうか？

湯浅　舞台が現代かファンタジーかによっても違うんですが、『ケモノヅメ』はキャラクターからでしたね。『カイバ』はキャラと一緒に世界観を考えている感じです。監督が絵を描くことを嫌がるスタッフもいるので、あまりまとめすぎないようにイメージとして描くようにしていました。また、設定デザインを担当する場合も、自分がキャラクターデザインでないならば、極力キャラの顔は描かないようにしています。自分は元々アニメーターなので、描いてしまうとテリトリーの侵し合いみたいになってしまうんですよね。そういうことはアニメーション業界では好まれないので、監督という立場でキャラや世界観を描くときは、絵柄や仕掛けなどに多少幅をもたせて、キャラクターデザインや美術の人がブラッシュアップしてくれるのを定

成形として待つようにしています。

——オリジナル作品では、ワンシーンの流れや、シチュエーションをイメージした絵もスケッチブックにたくさん描かれていますね。

湯浅　そうですね。最初に大筋のストーリーを考えてから、ワンシーンをイメージしたような絵をたくさん描いていきます。こういうエピソードを入れたい、とメモするような感じで。どんどん描いていくと、その中で「これはいい！」って絵がたまに描けるんですよ。ストーリーの中に、このシーンを入れたら面白い展開になるんじゃないかという絵。『マインド・ゲーム』のときも、最初にイメージを描き出していったら、気に入った絵がいくつかできて、これだけポイントになるシーンがあれば一本の映画として見せられるという目安になりました。それと、一度スケッチブックにイメージを描いておくと、後でコンテにするときに、どういうアングルにするのかも考えやすいんです。だいたい、最初にスケッチブックに描いた絵が的確なアングルになっているので、そのまま使うことが多いですね。

——たしかに、『マインド・ゲーム』のスケッチでは本編で印象深かったシーンがたくさん描かれていて、見ていて高揚感がありました。また、「魚が水からあがってきて囲碁を打ち出す」という絵が『マインド・ゲーム』のスケッチにありまして、本編では使われていませんが、湯浅さんの不思議な発想を感じさせるイメージで気になりました。ああいった絵は湯浅さんの中で、どういう回路で出てきているんですか？

湯浅　たぶん、「なんだろう？」と思うようなことから、見ている人の予想を裏切るようなハッとする展開を作りたいんですよね。僕は、ストーリーがなくても映画は見ていられると思っていて、自分で映画を見ているときも面白いワンシーンがあれば満足だし、映像の中に作り手とのちょっとした駆け引きみたいな展開があれば楽しめてしまうんです。例えば、コーエン兄弟の『バートン・フィンク』という映画で、寝ている裸の女の人のところに蚊がとまるシーンがあって。それを男の人が思いきりたたくんだけど、女の人は気がつかない。「あれ、起きないな？」と思って見ていたら、女の人の下から、どろぉ〜っと血が出てくる。それを、見たときに「うわぁ、面白い」と思ったんですよね。無意識に予想しながら見ていることが裏切られていく感じとか、ちょっとした意外性とか。そういうシーンの積み重ねこそが映画だと僕は思っているところがあるんです。全体のストーリーが面白くなくても、大きな展開が用意されていなくてもいいですし、優しくて泣けるような映画にしむけられていても、そんなのには乗らないよって思ってしまう（笑）。

——なるほど（笑）。『ねこぢる草』（2001）や『夢みるキカイ』（2007）は、そういったワンシーンの面白さを重ねていくような作り方に近いですよね。もちろん、全体に流れているストーリーもありますが。

湯浅　そうですね。最初は、「何でそれじゃいけないの？」と納得がいかなかったんです。でも、いろんな感想を聞いていくと、多くの人は話の構造みたいな部分に興味があるんだと、だんだん思うようになってきて。今は、自分が面白いと思うシーンをその構造にはめていくほうがいいんだろうと考えています。最初は、時間を潰せればいいなってことくらいしか考えていなかったので。

——それは見る人たちが？

湯浅　そうです。僕自身、映画を見るときは「なんとなく面白かったな、ご飯食べて帰るか」くらいで満足だったんです。たくさん映画を見ていたから、毎回そんなに期待していなかったということもあると思うけど。そういう感覚だったので、自分で作品を作るときも、みんなが「すごい！」と感じるものにならなくても、退屈しないで見てもらえれば、自分の中でのハードルはクリアだと思っていた。「退屈しないで見てもらえる」というのも、ハードルが低いわけではまったくないし、贅沢な話だと思っていますが。

——でも、そういう感覚がある意味で湯浅さんの作品のムードを作っている気もしますね。

湯浅　最近は、映画ではもっと劇的な展開を描かないといけないのかなと思ったりもしますが、僕の場合は「これぞ、俺の生涯最高の一本！」みたいな感じではいつも作っていないんですよね。「今週の俺！」くらいな感じです（笑）。たぶん、常にたくさん作る気でいるんだと思います。それは、スケッチをたくさん描いてきた影響もあるのかもしれないですね。とにかくどんどん絵を描いていけば、後に何かしら残るし、作品も次々作っていかなきゃ進まない気がするなぁと思っています。

——「エンターテインメントを意識している」という話も、コラムの中で話されていましたね。

湯浅　やろうとはしていますが、自分の資質としては違うのかもしれないですね。根っこの部分では、ただ単に、退屈しないで見ていられるものが作れたらいいと思っているのかもしれない（笑）。でも、ここ10年くらいは、エンターテインメントを目指してやっていますし、最近は、見る人が好むものをけっこう意識しているつもりです。たまに、作家気取りとかアートっぽいと言われるけど、そんなつもりはなくて、単純に自分が面白いと思うものを作っているだけなんですよね。エンタメを目指しているといいつつ、そうじゃなきゃいけないとは全然思っていないですが、ちゃんと一度エンターテイメントを作れたら、

これからのやり方も変わっていくと思うので挑戦していきたいですね。

面白いと感じるものがいっぱいある

──オリジナル作品の中から『夢みるキカイ』についてもお話を聞かせてください。この作品は、オムニバスムービー『Genius Party』の中の短編アニメーションで、「エネルギー」という共通テーマをもとに参加作家がそれぞれ自由に制作するという企画でした。湯浅さんが作られたのは、赤ちゃんの原初的な動きや反応を描くような作品で、そういったことをアニメーションで描かれたことに、まず驚きがありました。

湯浅　赤ん坊の奇妙な動きを描きたかったんですよね。それと、ストーリーの中で赤ん坊に世の中の成り立ちみたいなことを体験してもらいたいと思っていました。それによって僕も一緒に体験するし、見ている人にも体験してもらえたらいいなと。僕は子どもの頃、現実の世界よりも漫画の世界のほうがかっこいいと思っていて、自分の生きている日常はあまり面白くないと感じていたんです。「世の中分かりづらいし、面白くない！」と。だけど、さっき話したように『クレヨンしんちゃん』の設定デザインをきっかけに、世の中って面白いんだなっていろいろな発見があって。例えば、電車を調べていくと「鉄道ファンの気持ちも分かる！」と思ったし、その対象を深く掘り下げたときに発見する面白さがあったんですよね。それで、面白いことは日常の中にたくさんあるのに、小さい頃に気がつかなかったのはもったいなかったなぁと思ったんです。どうして子どものときにそう思えなかったのか考えてみると、シンプルに子どもが理解できるようになっていなかったからなのかなと思い当たって。掘り下げたところにある面白いことを説明しようとすると複雑になってしまうんですよね。だけど、それをアニメーションの中に組み込んだり、自分が面白いと思ったことだけをシンプルに抜き出して見せられたら、子どもにも伝わるんじゃないかなって。『夢みるキカイ』も、想像の世界を描いているんだけど、わりと自分が日常で面白いと思ったことを描いているんですよね。

──よく描かれている「食物連鎖」も、そういった面白さのあるテーマですね。湯浅さんの身近な発見や純粋に興味を持ったことが作品の題材になっているんですね。

湯浅　そうですね。何でも楽しみたいんですよね。日々発見があって、全然興味がなかったことの面白さに気がついたりする、そういうことを描きたいんです。子どもに向けたシンプルな面白さだけじゃなくて、『ケモノヅメ』で描いた肉体改造とか、『キックハート』(2012)のＳＭとか、ちょっと面白いなと感じるものがいっぱいあるので。でも、最終的には子ども向けをやりたいんです。と言いながらずっとやれていないですが(笑)。

──子ども向けをやりたいというのは、以前から考えていたことですか？

湯浅　そうです。たぶん、自分が子どものときに「アニメがあったから生きてこられた」という気持ちがあるからでしょうね。「来週の日曜日に、あのアニメの続きを見るまで頑張ろう」とか。それと、子どものときのアニメーションの体験として、印象深い思い出がありまして。当時、『マジンガーＺ』というアニメが好きで、雑誌で募集していた「マジンガーファンクラブ」みたいなものに入ったんですよね。家にカードが送られてきたんですが、描かれていたロボットがマジンガーＺとちょっと違う分からないデザインだったので、「なんだろう？」と不思議に思っていたんです。そうしたら、その半年後くらいに公開された『マジンガーＺ』の映画版ビジュアルに、カードと同じロボットのシルエットが描かれていた。それを見たときに「これだったんだ！」と、すごく感動して。カードにはその後はじまる「グレートマジンガー」というロボットがデザインされていたんです。それをまねして『雲黒斎の野望』のポスターでは、最後にサプライズで登場するロボットをシルエットで描いたりしていました。そのときの感動が、今でも鮮明に残っているんです。同年輩でも感覚が近い人には感じ取ってもらえるかもしれないけど、自分が小さい頃にアニメを見ていて面白いと感じた体験を、今の子どもにもしてもらえたら嬉しいなと思うんですよね。

──いいですね！　今後も湯浅さんの作る自由で伸びやかな作品世界を楽しみにしています。どうもありがとうございました。

ゆあさ・まさあき
1965年福岡県生まれ。亜細亜堂で『ちびまる子ちゃん』などの制作に参加したのちフリーランスとなる。『クレヨンしんちゃん』で、作画監督・設定デザインなどを担当。2004年、『マインド・ゲーム』で映画初監督を務め、第8回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞など、国内外で多数の賞を受賞。オリジナル作品には、原作・監督を務めたＴＶシリーズ『ケモノヅメ』『カイバ』などがある。2010年、『四畳半神話大系』で第14回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞を受賞。2014年、『ピンポン THE ANIMATION』の監督、全米で大人気のアニメ『アドベンチャー・タイム』のエピソードに、監督・脚本・絵コンテで参加している。

DVD & Blu-ray

『映画クレヨンしんちゃん』DVD
①アクション仮面VSハイグレ魔王
②ブリブリ王国の秘宝
③雲黒斎の野望
④ヘンダーランドの大冒険
⑤暗黒タマタマ大追跡
⑥電撃! ブタのヒヅメ大作戦
⑦嵐を呼ぶジャングル
⑧ちょー嵐を呼ぶ 金矛の勇者
価格:各1,800円(税抜)

⑨ガチンコ! 逆襲のロボとーちゃん
価格:Blu-ray/4,800円(税抜)
DVD/3,800円(税抜)
2014年11月7日発売

TVシリーズ
クレヨンしんちゃんスペシャル14
⑩『SHIN-MEN』DVD
価格:2,800円(税抜)

上記すべて
発売:シンエイ動画
販売:バンダイビジュアル
アニメーション制作:シンエイ動画

⑪『ねこぢる草』DVD
価格:4,800円(税抜)
発売・販売:キングレコード株式会社
アニメーション制作:J.C.STAFF

⑫『マインド・ゲーム』DVD
価格:通常版/4,700円(税抜)
発売・販売:カルチュア・パブリッシャーズ
アニメーション制作:STUDIO4℃

⑬『ケモノヅメ』DVD BOX
価格:34,800円(税抜)
発売:アスミック・エース
販売:KADOKAWA 角川書店
アニメーション制作:MADHOUSE

⑭『Genius Party』DVD
価格:通常版2枚組/5,700円(税抜)
発売:Beyond C.
販売:TCエンタテインメント
アニメーション制作:STUDIO4℃

⑮『カイバ』DVD(全3巻)
価格:1巻/6,800円(税抜)
2巻・3巻/9,800円(税抜)
発売・販売:バップ
アニメーション制作:MADHOUSE

⑯『四畳半神話大系』Blu-ray BOX
価格:16,000円(税抜)
発売:アスミック・エース/フジテレビ
販売:東宝
アニメーション制作:MADHOUSE

⑰『キックハート』Blu-ray
価格:1,500円(税抜)
発売・販売:Production I.G.
アニメーション制作:Production I.G
※特典DVD『なんちゃってバンパイヤン』を収録



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩



⑪



⑫



⑬



⑭



⑮


⑯



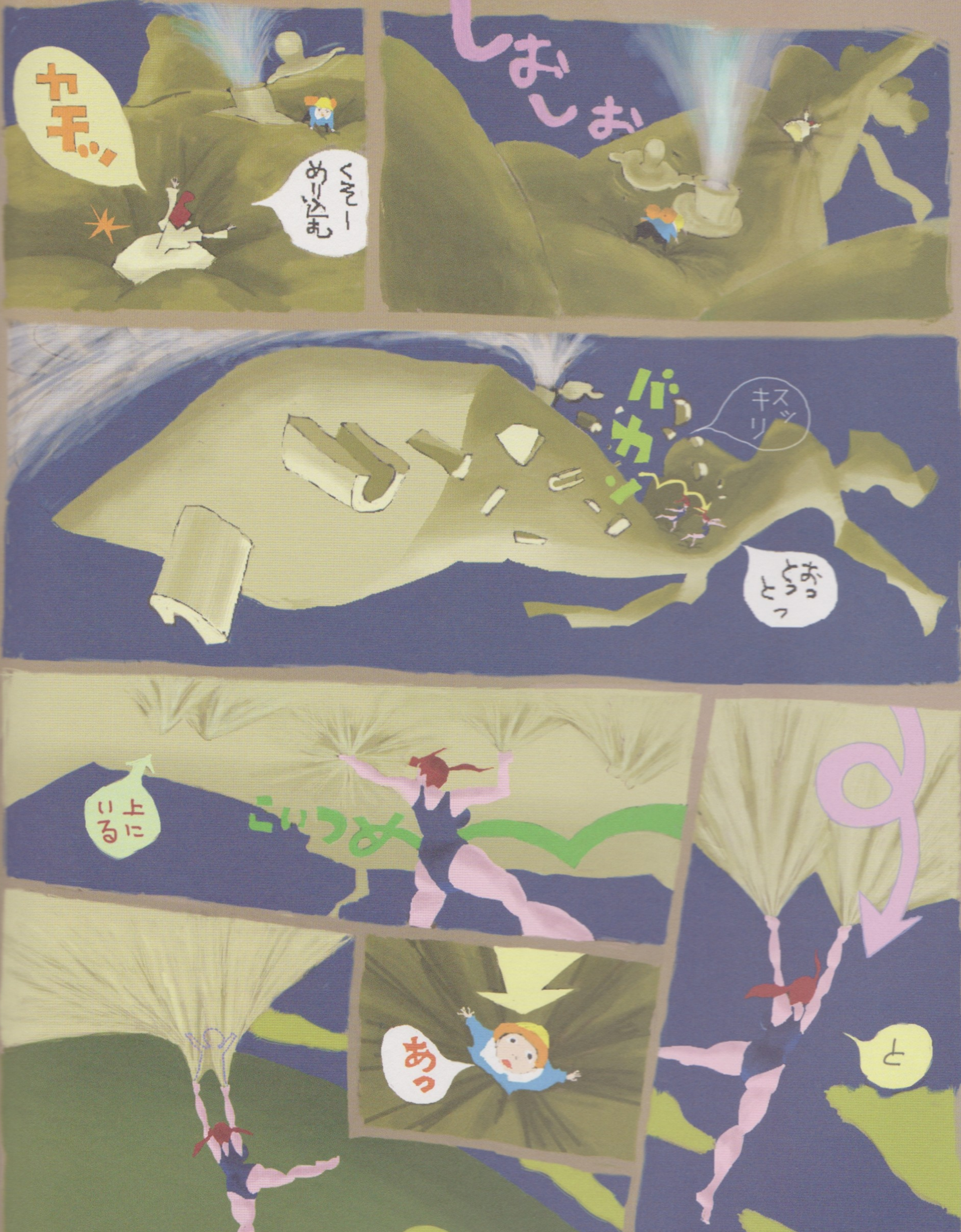
⑰

★次のページのマンガ『Rocket Boy』は、巻末側からはじまっています。後ろから開いてお読みください。



もー地球征服なんかいいっ!!
パチャン
ポン
シュボッとでかくなって
あースッキリした
ぐうぜん船がとうりかかって
おしまい

すいません


しおしお
くそー めり込む
ガボッ
スッキリ
バカッ
おっとっとっ
こいつめ
上にいる
と
あっ
海



ねんりょう
きれて
ふじちゃく
カシャ
もう
おしまいよ
わ
バヒョ
ゴロ
ゴロ
ゴ
きゃ
くるっ
ブシュー
ボコン
フタ


パシュ
しかし彼女も
スカートに仕込んだロケットで追いかける
バヒョ!!
クライマックス大決戦


デビュー
大人気
とったらめっちゃ
かわいくて
ネットで巨乳
アイドルで
売り出して
すり
高層ビルから
世界征服イベント
巨大なバルーン
打ち上げて
地球をのみ込む計画
こんなんあったかな？
そこでロケットボーイの登場!!
ビューーーーン
目にも止まらぬロケットボーイ!!


ヒーローにも仲間がやってくるが、皆イマイチなのにのりこんで
情報は植物に
しかも気がつかない場所
時間をかけ
やっとこのびて
1年後に
接触
ガガガ
敵が仕組んだ世界を破壊するミサイル
重要人物
ゼンマイ足りなくて止まっちゃう
?
カタ
敵の正体は
平凡な女子高生とか、
やっぱり車のれないし、
どこでもはいれない
カネないと
よく見えないとか
3×4に?、
頭もよくないとか
運動神経最悪



ダン
中華屋かもしれない
中島らもにんなのあったな
それは鳥肉屋かもしれないし
床屋か??
花屋か??
ママさんバレーのアタッカーか??
皆が怪しく
いつもサスペンス
ロケットは?
自分じゃ作れないから
山下製作所
NASAととり引きのある下町の工場の息子
アトラクションの為のサル用ロケット
それがないと
動きは遅く
行動範囲も狭い

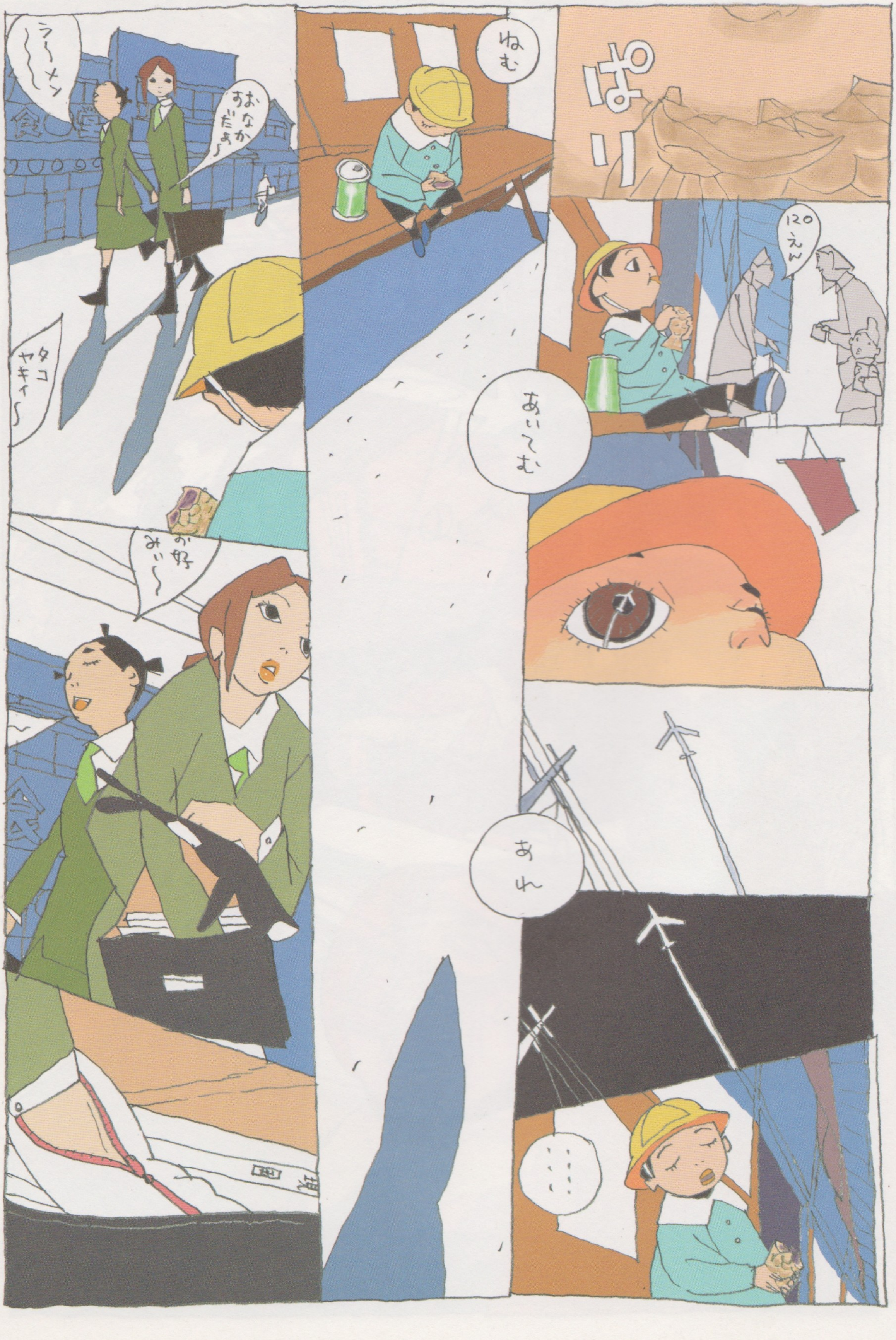


Rocket Boy
ロケットしょったヒーローカッコイイな～
+幼児のおもしろ動き描きたい!!
の合わせ技で ロケットしょった幼児
企画
ロケットボ～イ誕生!!
宇宙からやってきたヒーローが
りっぱな人物になって のって
地球を守るはずが
間違って
ほんとはこっち
どん
あれ
気がついたら
この身体で
ちきゅうを守らなきゃ
足おそい
背ひくい
女の子にだって弱い
突然ねむいし
出入り出来ない所も多い
車もバイクも運転できないし
カンタンに買物も出来ないのに
敵は?
相手も宇宙からやってきて
同じ町内の人間にのりうつっているとしたら、


じょ〱
ほ〱
ココ
人類の存亡を賭けた
決戦に派遣された戦士。
彼は今日も町内のどこかで
人類の為に闘っているはずだ。
半年後
のびて
気づいた
あっ
おしまい
Rocket Boy


あったか
起きたかい?、
こら
あんた!
なかま
やっと追いついた!!
帽子!!

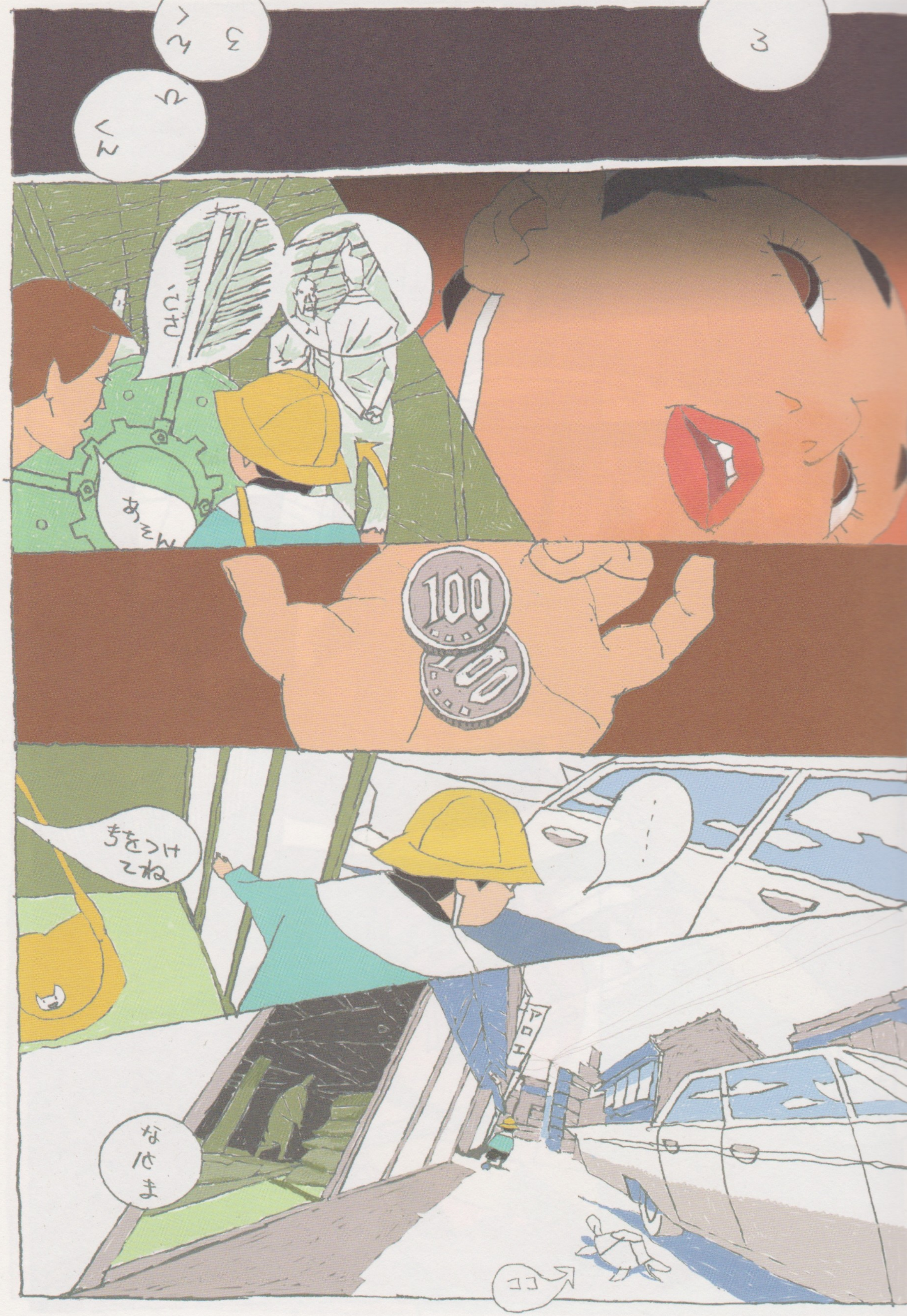

てき
ねむ
やば
えっ?
ねむ
ほら
かぜひくよ
いそげ
いそげ



ぱり
120えん
ねむ
あいてむ
あれ
……
ラ～メン
おなか
すいだぁ～
タコヤキィ～
お好みぃ～


ガガガガ
破壊ミサイル搭載
ORANGE
OK
コイン
ピッ
えっ
ちがう
ごめんなさい
もも


ヷァン
ヷァン


あそん
きをつけてね
・・・
アロエ
ココ

Rocket Boy



かれこれ考え始めて
20年
いまだにいつかアニメにと
思っています



← START

マンガ Rocket Boy

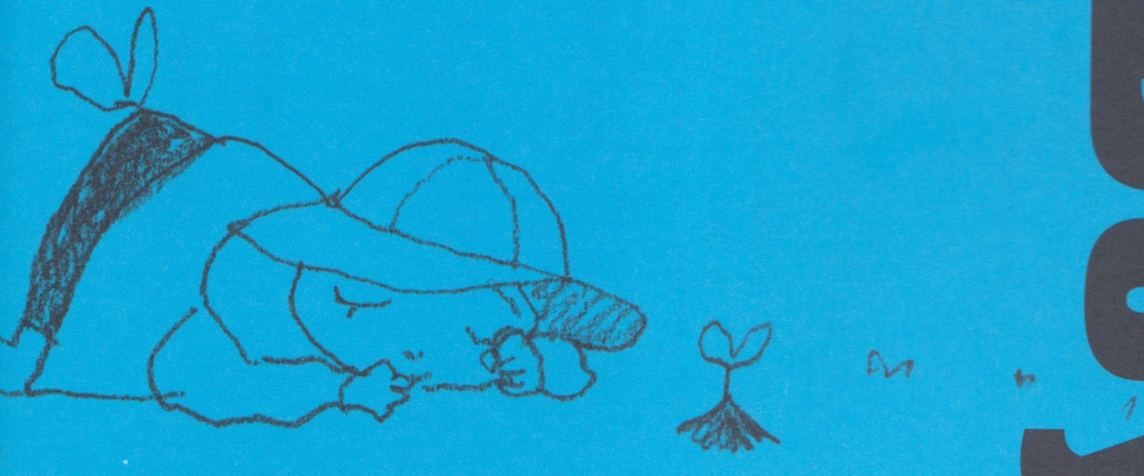
企画マンガ1（P.397➡390）

幼児を主人公にした話をアニメーションでやってみたいと思って描いた漫画です。
『クレヨンしんちゃん』をやる前から構想していた企画だったと思います。
地球を守る使命をおびているのに、力がない主人公だったら面白そうだなと考えていました。
もともとはコピーしたものをマーカーで塗った原稿があったんですが、それは紛失してしまいました。

企画マンガ2（P.389➡382）

前作の10年後に描いたもので、企画書っぽくストーリー全体の流れを描いています。
下描きした線画をずっとほったらかしにしていたので、近年パソコンに取り込んでPhotoshopで仕上げました。
その頃はスキャナも持っていなかったので、写真で撮ってパソコンに取り込んでいます。
画面の枠が茶色いのは、実は紙が退色した色です（笑）。
太い線でがしがし描いた線画だったので、こんな塗り方にしてみました。
前作のように線を綺麗に起こしてペイントしても平面的な塗りになっちゃうかなと思ったので。

Rocket Boy



湯浅政明大全

Sketchbook for Animation Projects

２０１６年12月20日　第１刷発行

著者　湯浅政明

編集　赤城早苗

ブックデザイン　櫻井 浩＋三瓶可南子（⑥Design）

発行人　左田野渉

発行所　株式会社 復刊ドットコム

〒１０５-００１２

東京都港区芝大門２-２-１ ユニゾ芝大門二丁目ビル

電話 ０３-６８００-４４６０（代表）

０３-６４５０-１１８５（編集部）

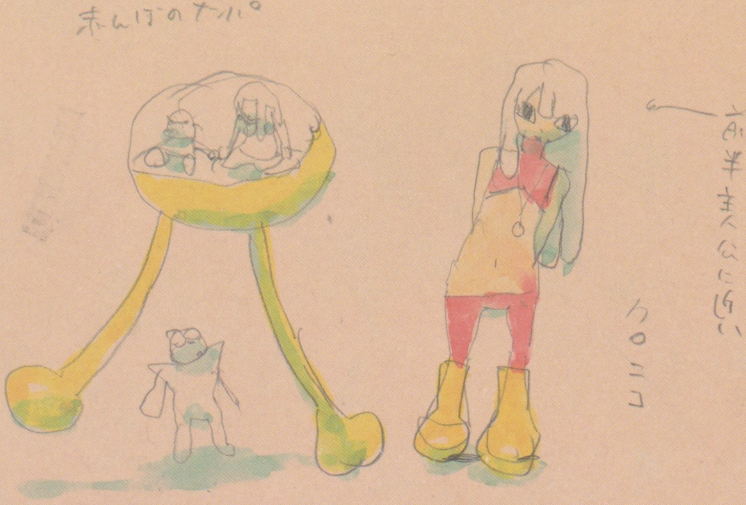
印刷・製本　株式会社 廣済堂

ISBN 978-4-8354-5411-5　C0076

落丁・乱丁の場合は送料当方負担でお取替えいたします。
小社営業部宛にお送りください。

定価はカバーに表示してあります。

本書は２０１４年に株式会社飛鳥新社より刊行された
「湯浅政明大全 Sketchbook for Animation Projects」を一部改正し、復刊いたしました。



9784835454115

1920076046001

ISBN978-4-8354-5411-5
C0076 ¥4600E
定価(本体4600円＋税)
復刊ドットコム

